掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.149

口袋光环

2010TVGAME 大赏

年度最佳

掌机平台游戏入围盘点

TV GAME 大赏

选票随书附赠
大奖等你拿

专题企划

我要飞得更高

掌机游戏世界飞行指南

攻略透解

怪物猎人携带版 3rd

78页

超详尽攻略

MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd

二之国 漆黑的魔导士

不可思议的迷宫 风来之西林5

幸运之塔与命运骰子

电子音像出版社

本辑 特别关注

卷首语

本辑的《掌机王SP》有三款大作的攻略，分别是PSP的《怪物猎人 携带版 3rd》和NDS的《不可思议的迷宫 风来之西林5》、《二之国》，都是年末商战的重头作品。《二之国》经过官方长时间的宣传和轰炸，如今用实际交给了玩家一份不错的答卷，期待这个优秀的作品会继续推出成为一个系列。“《风来之西林》系列”虽然近些年推出频率快了些，但不等于游戏素质会因此下降，大作风范依旧。《怪物猎人 携带版 3rd》就不必说了，PSP平台的怪物级软件，至本人写下这段文字时，销量已逼近300万套。接下来的时间，就让这些掌机大作伴随各位一起跨过21世纪的第一个10年吧。

马修

CONTENTS

掌机王SP VOL.149

封面画师：MILK
封面设计：紫血猗

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年12月第一版
印　　次：2010年12月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年12月
定　　价：12元
ISBN 978-7-89476-551-2

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020，Email投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年1月12日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第151辑上公布，敬请关注。

二等奖

2名 北通MVP动力堡垒（世界杯版）

2名 北通动力堡垒（迷你版）

1名 北通动力堡垒

一等奖

M3 DSR 烧录卡 6名

三等奖

1名 北通魔方炫音线控耳塞

1名 北通中国风PSP晶透水晶盒

1名 北通中国风保护胶套

1名 北通中国风NDSi晶透水晶盒

1名 北通中国风NDSi炫彩水晶盒

1名 北通PSP色差线

本次活动赞助厂商及网站

《掌机王SP》第147辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡

南通市	管嘉会
高州市	廖逸然
三亚市	林龙杰
徐州市	刘丽洁
北京市	许千秋
太原市	张雅馨

三等奖 6名 掌机周边

双鸭市	陈科名
福州市	郭曜宇
上海市	罗宇轩
舟山市	苏厚丞
石家庄市	殷浩
北京市	赵正

二等奖 5名 北通动力堡垒

上海市	顾逸卿
沈阳市	李柏震
深圳市	徐可沐
哈尔滨市	周任
常熟市	朱省泽

《掌机王SP》第147辑DVD问答—中奖名单

答案：A

3名

苏州市	陈丰汇
北京市	徐辉
天津市	杨晨

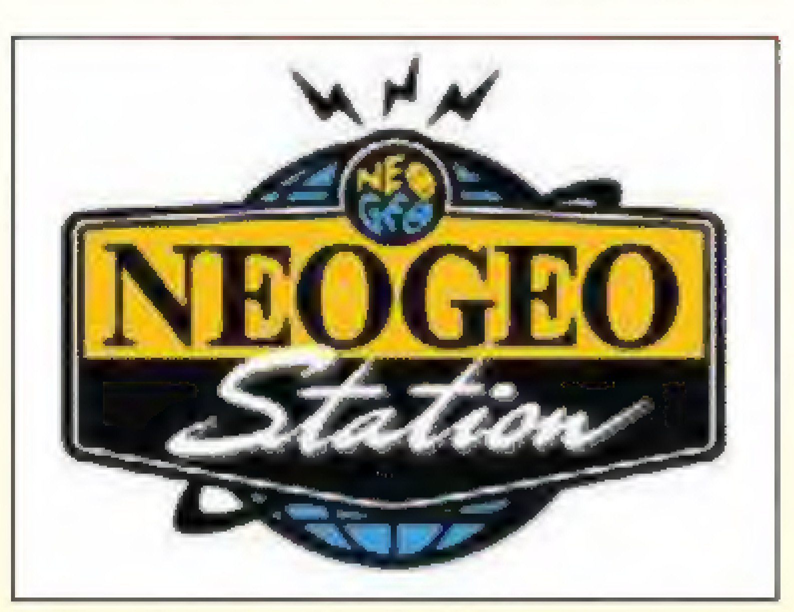
PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

PORTABLE GAME 掌机情报站 NEWS STATION

文 雷伊

SOFTWARE 软件 NEOGEO名作即将登陆PlayStation Store



SNK Playmore宣布，将于2010年12月22日起在PlayStation Store提供NEOGEO经典作品的下载。自1990年诞生以来，NEOGEO以街机为中心为玩家们提供了格斗、动作、射击和体育等各种类型的游戏，令全世界的玩家们为之狂热。2010年是其诞生20周年，作为NeoGeo20周年纪念项目，SNK Playmore将以“NEOGEO Station”为名号，在PS3和PSP平台提供往日经典游戏的复刻版下载，并且该服务将在全球范围内展开。其中PS3版将活用网络功能，实现全球范围内玩家的对战或合作游戏。而PSP版则是利用Adhoc功能来实现对战或合作游戏。

作为“NEOGEO Station”第一弹，12月22日将率先提供《饿狼传说》、《格斗之王'94》等10部作品。包括《格斗之王》、《饿狼传说》、《侍魂》、《合金弹头》在内的多部当年NEOGEO的经典系列，以及其他热门作品今后将陆续提供下载。

12月22日将提供下载的10款“NEOGEO Station”作品见右表，其中PS3版价格为900日元，PSP版售价为700日元。

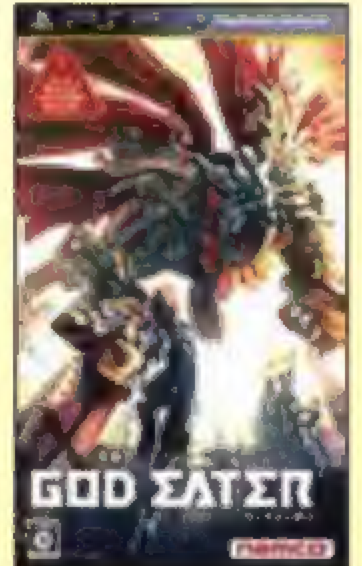
饿狼传说
ASO II
格斗之王'94
侍魂
棒球之星
魔法师之路
合金弹头
保龄球联盟
得点王
龙虎之拳

EVENT 事件 PlayStation Awards 2010结果发布，多款PSP大作榜上有名

PlayStation Awards是SCEJ表彰那些在日本国内热卖的PS系平台游戏的一个奖项，今年的表彰会于12月3日举行，其中热卖190万套的《最终幻想XIII》遗憾地与双白金奖失之交臂获得了白金奖，包括《梦幻之星 携带版2》、《怪物猎人 携带版 2nd G》（再廉价版）在内的多款PSP作品获得了金奖，而获奖游戏的开发人员们也到场发表了感言。具体获奖名单如下：

白金奖（出货100万套以上200万套未满的游戏）		
最终幻想XIII（PS3）	发售日：2009年12月17日	厂商：Square Enix
金奖（出货50万套以上100万套未满的游戏）		
梦幻之星 携带版2（PSP）	发售日：2009年12月3日	厂商：SEGA
怪物猎人 携带版 2nd G 再廉价版（PSP）	发售日：2009年12月24日	厂商：Capcom

王国之心 梦中诞生（PSP）	发售日：2010年1月9日	厂商：Square Enix
噬神者（PSP）	发售日：2010年2月4日	厂商：NBGI
潜龙谍影 和平使者（PSP）	发售日：2010年4月29日	厂商：Konami
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村（PSP）	发售日：2010年8月26日	厂商：Capcom
如龙4 传说的继承者（PS3）	发售日：2010年3月18日	厂商：SEGA
北斗无双（PS3）	发售日：2010年3月25日	厂商：Koei Tecmo
玩家选择奖（2009年11月1日～2010年10月31日期间内发售的所有PS系主机作品作为玩家投票对象，得票数排在前10位的游戏）		
怪物猎人 携带版 2nd G 再廉价版（PSP）	发售日：2009年12月24日	厂商：Capcom
潜龙谍影 和平使者（PSP）	发售日：2010年4月29日	厂商：Konami
初音未来 女歌手计划 2nd（PSP）	发售日：2010年7月29日	厂商：SEGA
英雄传说 零之轨迹（PSP）	发售日：2010年9月30日	厂商：Falcom
使命召唤 现代战争2（PS3）	发售日：2009年12月10日	厂商：Square Enix
最终幻想 XIII（PS3）	发售日：2009年12月17日	厂商：Square Enix
生化危机5 取舍版（PS3）	发售日：2010年2月18日	厂商：Capcom
恶魔之魂 廉价版（PS3）	发售日：2010年2月25日	厂商：SCEJ
如龙4 传说的继承者（PS3）	发售日：2010年3月18日	厂商：SEGA
战神III（PS3）	发售日：2010年3月25日	厂商：SCEJ
PlayStation Store特别奖（2009年11月1日～2010年10月31日期间内在PlayStation Store提供下载的除Game Archive之外的PS3、PSP下载专用游戏中，下载量前5位的游戏）		
巫术 被囚禁的魂之迷宫（PS3）	发售日：2009年12月9日	厂商：Acquire
初音未来 女歌手计划 追加乐曲集 豪华包1 未来的歌曲、再来一首（PS3）	发售日：2010年3月25日	厂商：SEGA
冲破火网Climax（PS3）	发售日：2010年4月21日	厂商：SEGA
初音未来 女歌手计划 梦幻剧场（PS3）	发售日：2010年6月24日	厂商：SEGA
周刊多罗电台（PS3）	发售日：2010年6月29日	厂商：SCEJ



12月13日 来自Square Enix的消息，在多个平台上均发售过的经典名作《最终幻想Ⅳ》将于明年春季，连同之前作为手机游戏和Wii Ware发售的外传《最终幻想Ⅳ外传 月之归还》合二为一移植PSP平台，全名为《最终幻想Ⅳ 完全收藏》（FINAL FANTASY IV Complete Collection）。PSP版将在画面上采用类似PSP版《最终幻想 Ⅰ／Ⅱ》的高精度2D点阵图像进行完全重制，并将加入衔接这两部作品的新剧情等PSP版的原创要素。

12月13日 《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》（ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル）的官方网站于本日更新，告知了游戏的准确发售日期为2011年3月31日，售价4440日元。本作是百万级大作《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》的加强版，游戏中将追加100只以上新怪物，邂逅对战可以一次性邂逅3人，而排名系统也进行了优化。

12月13日 Square Enix通过Twitter首次对外宣布，PS时代的人气RPG名作《穿越时空》（クロノ・クロス）将作为Game Archive登陆PSP／PS3平台，不过目前具体提供下载的时间还没有公布。《穿越时空》是Square Enix旗下代表RPG系列之一的“《超时空之钥》系列”第二作，最早于1999年登陆PS平台，并于日本和欧美均获得了极高的评价。一直以来本作Game Archive化的呼声就非常高，这次厂商总算满足了玩家们的夙愿。

EVENT 事件

游戏的圣诞节——亚洲游戏展在香港拉开帷幕

定期在香港举办的亚洲游戏展（AGS）将于本月24日正式启动，展会为期4天，从12月24日起至12月27日截止，具体地点为香港的湾仔会议展览中心。作为最大参展商，Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited（SCEH，香港索尼）将会提供过百款游戏供入场人士免费试玩，其中超过40款为尚未正式推出的PS3及PSP游戏。今年Play Station展区的重点宣传对象是“超立体3D游戏”和“PS Move体感”，现场将展出280英寸的巨大立体3D屏幕，玩家可在该屏幕上试玩游戏。

本次还将有日本的众多知名制作人登场，为我们熟悉的辻本良三（“《怪物猎人》系列”出品人）、小岛秀夫（代表作《潜龙谍影》）、山内一典（“《GT赛车》系列”制作人）、桥本真司&北濑佳范（《寄生前夜 第三个生日》制作人）、间一郎（《异说 012 最终幻想》制作人）以及PlayStation Move首席设计总监宫崎良雄都将与诸位玩家见面。

展会主办方这次特别针对内地游客安排了特别活动及多项优惠，包括聘请了多名能操流利中国方言，如上海话、闽南语、客家话及潮州话等短期员工，在展览期间担任礼仪大使，打破语言障碍，让内地旅客宾至如归。同时，SCEH亦公布了多项提供给内地旅客的优惠，包括：每日首30名购买PS3的内地游客，可获送限量LittleBigPlanet2 旅行箱(价值1200港币)；首100名报名可获赠AGS圣诞限量礼品包；而购买“真旅网”套票的内地游客更可预留座位欣赏AGS开幕典礼，有机会与代言人近距离接触等，为全国玩家打造最欢乐的圣诞佳节。

EVENT 事件

日本动漫音乐上海超级盛典 Anisama in Shanghai–Only One 明春举办

演出时间：2011年2月19日（周六）15：00	演出地点：上海大舞台
预约热线：021–62326920、62323072（购票预定中）	

2010年12月16日株式会社AG-ONE公司在日本东京举行隆重的新闻发布会，正式掀开日本动漫音乐超级盛典海外公演之“Anisama in Shanghai –Only One”（日本动漫音乐上海超级盛典）。

举世瞩目的“Anisama in Shanghai –Only One”（日本动漫音乐上海超级盛典）将于2011年2月19日在上海大舞台拉开帷幕。此次盛典由Anisama组织委员会(AG–ONE／文化放送）、上海城市演艺有限公司主办，株式会社AG–ONE公司、株式会社Namco Bandai Live Creative公司、株式会社MIU公司策划，上海牡丹影视传播有限公司协办。

新闻发布会公布了上海盛典的部分阵容：Jam Project、Ali project、铃村健一、森久保祥太郎、小野大辅、岩田光央、田村由加利、桃井晴子、Suara、栗林mina实、石川智晶、may'n、南里侑香、石田阳子、Kimeru等诸多声优、歌手及演唱组合。如此强大阵容登陆上海，势必在中国掀起一场2011年日本动漫风暴。

Anisama全称“アニメロサマーライブ”（animelo summer live），又称为漫音夏日祭，简称“Ani Summer”，此活动从2005年开始举办，是世界上最大的动漫音乐演唱会。虽然演唱会的主题是动画歌曲，演出者也是以动画歌手和发表过音乐CD的声优为中心，不过在会上演唱的歌曲出自动画歌曲以外，还包括游戏、特摄片，以及以歌手个人名义发表的原创歌曲，近年来又增加了网上流行的同人歌曲，以及少数原创曲目（如每届演唱会的主题歌）。

Anisama自2005年至今已经举办了6次，动员歌迷人数一次比一次强大，今年2010已有5万名以上的歌迷聚集到演唱会现场。借着这股强劲的势头，Anisama来到了上海，虽尚未开票，却已经引来无数歌迷的关注。目前，官方已经公布了演出的具体时间、地点以及订票电话，对此感兴趣且经济实力允许的玩友留意预约热线。

EVENT 事件 游戏界的奥斯卡！VGA 2010获奖名单全揭晓

VGA（Video Game Awards）是由Spike TV举办的表彰年度优秀电视游戏、电脑游戏的颁奖典礼，从2003年举办首次以来，今年已经是第7个年头，知名度与日俱增。如今的VGA大奖，已经不仅仅是用来表彰优秀游戏的典礼，也成了大作首次揭幕的舞台。2010年度的VGA大奖于12月11日在美国洛杉矶举行，除了揭晓了数个大奖花落谁家之外，包括《未知海域3 德雷克的欺骗》、《质量效应3》等世界级大作也在该颁奖会上首次公开亮相。

VGA 2010各奖项以及获奖者名单如下（部分次要奖项由于篇幅限制略去提名名单）：

年度游戏
获奖者：荒野大救赎
提名：使命召唤 黑色行动、战神III、光环 致远星、质量效应2

年度工作室
获奖者：Bioware（《质量效应2》）
提名：Blizzard Entertainment（《星际争霸II 自由之翼》）、Bungie Studios（《光环 致远星》）、Rockstar San Diego（《荒野大救赎》）

最佳多人游戏
获奖者：光环 致远星
提名：战地 恶人连2、使命召唤 黑色行动、星际争霸II 自由之翼

年度游戏角色
获奖者：Sgt. Frank Woods（使命召唤 黑色行动）
提名：Ezio（刺客信条 兄弟会）、奎托斯（战神III）、John Marston（《荒野大救赎》）

最佳Xbox 360游戏
获奖者：质量效应2
提名：心灵杀手（Alan Wake）、神鬼寓言III、光环 致远星

最佳PS3游戏
获奖者：战神III
提名：暴雨、小小大赛车、荒野大救赎

最佳Wii游戏
获奖者：超级马里奥 银河2
提名：大金刚 归乡、毛线卡比、银河战士 另一个M

最佳PC游戏
获奖者：星际争霸II 自由之翼
提名：辐射 新维加斯、质量效应2、文明V

最佳掌机游戏
获奖者：战神 斯巴达幽灵
提名：潜龙谍影 和平行者、雷顿教授与最后的时间旅行、超级涂鸦

最佳射击游戏
获奖者：使命召唤 黑色行动
提名：战地 恶人连2、生化奇兵2、光环 致远星

最佳动作冒险游戏
获奖者：刺客信条 兄弟会
提名：战神III、荒野大救赎、超级马里奥 银河2

最佳角色扮演游戏
获奖者：质量效应2
提名：神鬼寓言III、辐射 新维加斯、最终幻想XIII

最佳单人体育游戏
获奖者：泰格伍兹PGA巡回赛11
提名：EA Sports MMA、肖恩·怀特滑雪、UFC终极格斗王者2010

最佳团体体育游戏
获奖者：NBA2K11
提名：FIFA 11、麦登橄榄球11、美国职棒大联盟

最佳赛车游戏
获奖者：极品飞车 热力追踪
提名：疾驰残影（Blur）、小小大赛车、争分夺秒（Split/Second）

最佳音乐游戏
获奖者：摇滚乐队3
提名：舞动全身（Dance Central）、DJ英雄2、说唱巨星（Def Jam Rapstar）

最佳画面
获奖者：战神III
提名：暴雨、毛线卡比、荒野大救赎

最佳原声音轨： DJ英雄2

最佳游戏歌曲： 《Far Away》Jose Gonzalez演唱（荒野大救赎）

最佳原创音乐： 荒野大救赎

最佳改编游戏： 斯科特对抗全世界

最佳男性配音： Neil Patrick Harris（Peter Parker/Amazing Spider-Man，《蜘蛛侠 破碎纬度》）

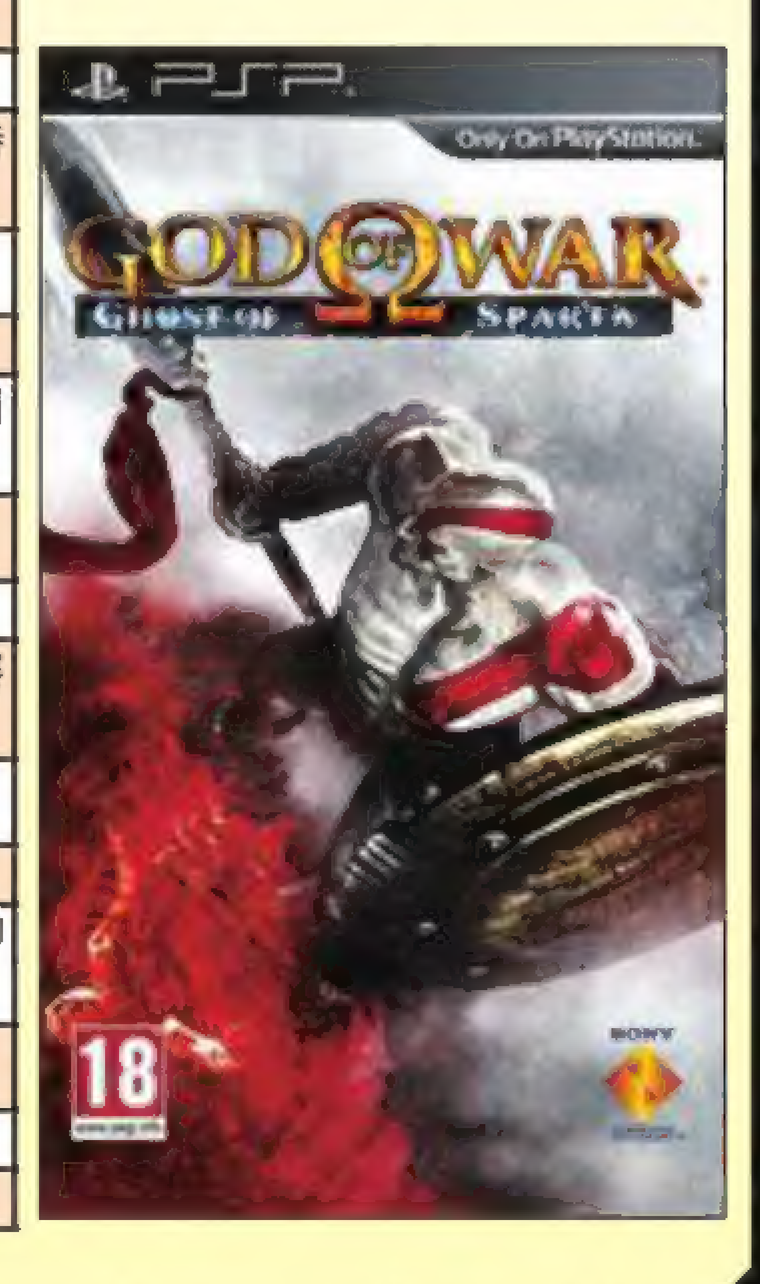
最佳女性配音： Tricia Helfer（Sarah Kerrigan，《星际争霸II 自由之翼》）

最佳下载游戏： 万圣节大作战（Costume Quest）

最佳DLC： 荒野大救赎 不死噩梦

最佳独立制作游戏： 失踪地带（Limbo）

最受期待游戏： 入口2（Portal 2）



12月16日 曾经发售于Wii平台并获得好评的两作《海贼王 无限航路》（ワンピース アンリミテッドクルーズ）将合二为一移植3DS平台，3DS版游戏名为《海贼王 无限航路SP》。游戏将于2011年春季发售，画面显示方面会以3D来表现。

“《GT赛车》系列”全球总销量突破6000万套

12月10日，SCE对外宣布，自“《GT赛车》系列”第一作诞生以来，历时12年11个月，截止至2010年12月6日，该系列在全球的总销量已经突破了6000万套。这里的销量指的是SCE提供给游戏店的销量。

自从系列于1997年在PS平台发售第一作以来，系列已经陆续在PS、PS2、PS3和PSP平台推出过作品，并逐步实现着进化。各作品以颠覆传统赛车游戏常识的革新内容成为PS系列平台的最热门赛车游戏系列，不仅受到全球游戏玩家的喜爱，还获得了现役职业赛车手、汽车界从业人员及爱好者们的好评。刚于今年11月发售的系列最新正统作品《GT赛车5》（PS3）以全新的物理引擎实现了系列最高峰的画面和操作性，截止至同年12月6日，本作在全球的总销量已经超过了550万套，为PS3硬件的普及做出了相当大的贡献。

“《GT赛车》系列”各作品的累计销量如下：

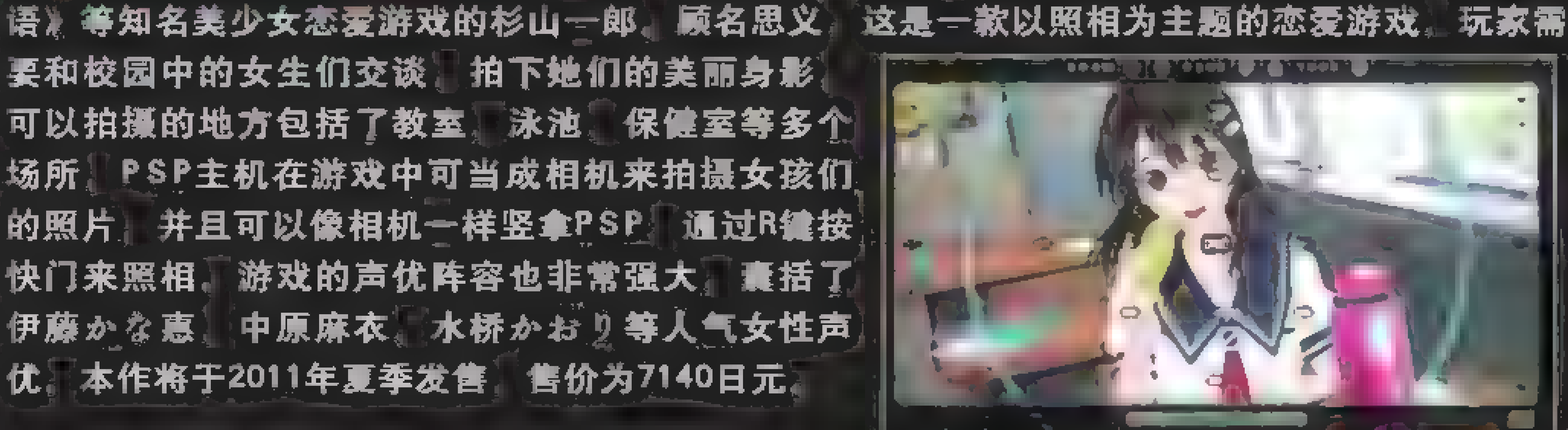
名称	日本	美洲	欧洲	亚洲	全球
GT赛车（PS）	255万	398万	424万	1万	1078万
GT赛车2（PS）	171万	396万	365万	2万	934万
GT赛车3 A规格（PS2）	189万	714万	576万	1万	1480万
GT赛车 概念版 2001 东京（PS2）*1	43万	–	94万	13万	150万
GT赛车4 序章版（PS2）	79万	–	39万	16万	134万
GT赛车4（PS2）	127万	302万	640万	17万	1086万
GT赛车5 序章版（PS3）*2	75万	113万	304万	11万	503万
GT赛车5	55万	125万	356万	16万	552万
GT赛车PSP（PSP）*3	34万	67万	119万	4万	224万

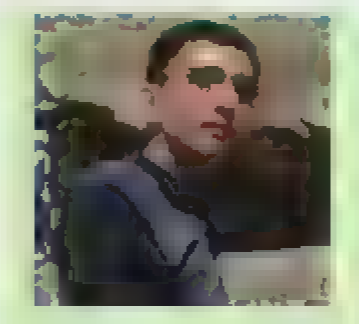
*1：含关联作品　*2：含下载版 规格III　*3：含下载版

12月16日 曾于2009年年底发售并获得了10万套以上销量的擦边球S・RPG《女王之刃 混沌螺旋》的续作于本日首度发表，续作名为《女王之门 混沌螺旋》（クイーンズゲイト スパイラルカオス）。前作中作为卖点的铠甲破坏系统在本作中将进一步强化，地图将加入缩放功能，另外，游戏还将追加新系统“命运惩罚系统”。值得一提的是，来自其他作品中的女性角色也将在本作中参战，目前已确定的有《格斗之王》中的不知火舞等角色。游戏预计将于2011年夏季发售，平台依然是PSP，详细情报请留意我们今后的报道。

12月16日 Konami本日公开了3DS的原创解谜游戏《洛特雷克博士和忘却的骑士团》（ドクタ－ロ－トレック と忘却の骑士团）。这是一款标题名称和游戏整体风格都和Level-5名作《雷顿教授》系列非常接近的作品，玩家要扮演洛特雷克博士和其助手索菲去解开难解之谜。玩家在游戏中需要像传统AVG一样前往各处进行对话外，另外有别于同类游戏，本作还包含了战斗和探险部分。

12月16日 角川书店于本日公布了PSP平台的原创美少女恋爱游戏《写真女友》（フォトカノ），担任本作制作人的是曾制作了《君吻》、《真爱物语》等知名美少女恋爱游戏的杉山一郎。顾名思义，这是一款以照相为主题的恋爱游戏，玩家需要和校园中的女生们交谈，拍下她们的美丽身影，可以拍摄的地方包括了教室、泳池、保健室等多个场所，PSP主机在游戏中可当成相机来拍摄女孩们的照片，并且可以像相机一样竖拿PSP，通过R键按快门来照相。游戏的声优阵容也非常强大，囊括了伊藤かな恵、中原麻衣、水桥かおり等人气女性声优。本作将于2011年夏季发售，售价为7140日元。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

“杀必死”危机

可能是因为日本的动漫与游戏中千人一面的现象太严重，游戏厂商们只能用奇装异服来彰显人物的形象特征，也有一些自诩正派的厂商，不愿把服装设计得过于异类，于是偶尔会靠一些奇怪的动作表达其与众不同的特点。《最终幻想Ⅻ》给笔者留下最深印象的是初期公布时女主角那状似抠鼻屎的动作，最近的《寄生前夜 第三个生日》里，阿雅那扭曲上半身、秀腋窝的动作也有些莫名其妙。这说明SE美术人员们的品位的确是与众不同的，他们不像其他不正经的厂商一样低俗，不会让他的姑娘们个个丰乳肥臀搔首弄姿。阿雅的“爆衣”是因为“在激烈的战斗中衣服不破损显得不真实”，至于洗浴场面、女仆装、吊带袜、丁字裤……SE总能找到令一切合理化的依据，真是难为了为此而绞尽脑汁的工作人员们，为了艺术而卖肉总是比无节操地纯卖肉行为费事得多。

PSP游戏卖肉成风的现象可能与当前日本游戏产业恶劣的生存环境有关。卖淫女都被界定为失足妇女了，那些为了养家糊口、把自家闺女都拖出来卖肉的厂商们当然可以被界定为失足厂商，虽然行为下作，但也情有可原。令人不齿的是某些以龙头自居、道貌岸然的名门正派，暗地里却也在助长卖肉歪风。十几年前，阿雅是万千游戏少年们的梦中情人，十几年后，对阿雅念念不忘的仍然大有人在。SE给了大家一个再续前缘的机会，本来这是一件值得庆贺的好事，岂料过去一年多，《第三个生日》的情报公布得越来越多，给人的感觉却越来越不对劲。虽然现在我们无法断定这游戏究竟好不好玩，不过几乎可以确定的是，因为热爱《寄生前夜》而买《第三个生日》的玩家恐怕很难如愿。接连十几次的新情报几乎都是围绕阿雅的各色服装，按真实年龄计算应该已是大妈级别的阿雅竟然还要如此抛头露面，真是一件挺可悲的事。

从SE的宣传重点可以断定，《第三个生日》不会是一个大投资大制作的项目，更像是SE利用阿雅这个角色的剩余价值进行敛财的投机行为。看到PS时代的第一警花身着女仆装的形象，笔者不禁想到稻船敬二的那一句：“日本游戏业界已经完蛋。”

上梁不正下梁歪，当前日本游戏业界的色情化现象已经到了必须清理的程度，而PSP又是其中的重灾区。一些厂商在使用大量“杀必死”画面吸引宅男、勾引青少年的同时，还贴心地准备了“妈妈来了”系统，让玩家能随时将淫声浪语与满屏肉色变成8位机画面。这种游戏系统如果出现在美国，将极有可能惹官司上身，过去一些家长组织状告游戏软件商存在欺骗行为的官司已有多起先例。色情泛滥的现象将破坏电子游戏的社会形象，尤其是对于以青少年为主体的掌机市场，将造成极其恶劣的长远负面影响。家长们将因为不良游戏内容而将掌机从礼物清单中删除，日益宅化、色情化的平台将完全被限制于宅男的市场里，与社会主流越走越远。土星、DC等主机都是在黄色香艳的画面中度过最后时光，Xbox和X360在日本占据的也是一块小小的宅市场。历史证明，宅味日浓之时，便是主机即将寿终正寝之时。PSP好不容易通过《怪物猎人》从任天堂手中抢走大片青少年群体，断不可被贪图眼前利益的厂商们坏了品位，那种行为实在是饮鸩止渴，第一方们对软件内容审核已经放纵得太久，该是好好整改的时候了。

愤怒的小鸟

Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上

最近出席了一次亲友的婚宴，同桌一干人等中居然过半数拥有了最新款的iPhone 4手机，席间的主要话题自然也围绕着当前的苹果流行热潮，气氛之热烈令得旁观的在下也不禁心痒难搔。昨日又赴兄长家里商议事情，赫然见到尚在初中就读的侄女正与其母用iPad津津有味地玩着游戏，凑上前看来，竟是那款荣膺iPhone最热销软件桂冠的千万级别力作《愤怒的小鸟》（Angry Birds）。

笔者诚惶诚恐地认真体验了一下这款如雷贯耳的热门大作，《愤怒的小鸟》是款益智游戏，玩家需要通过操控一把弹弓发射各种小鸟，借此来击毁偷蛋的绿皮猪们的城堡，游戏的上手度较出色，卡通化角色形象和背景色彩搭配也颇能迎合大众口味。平心而论，《愤怒的小鸟》的设计思路和Wii平台的名作《轰隆魔块》（《Boom Blox》）有异曲同工之妙（根据精通两作的某友人宣称后者的关卡设计水准尚稍胜一筹），然则两款作品当前的知名度显然不可同日而语。

开发《愤怒的小鸟》的厂商是芬兰名不见经传的Rovio，该软件也是这家曾经开发了50多款游戏的厂商至今为止捞到的第一桶金，获利达到了上千万美元。然而区区之数实在难以匹配其令人瞠目结舌的下载记录，据称《愤怒的小鸟》截至今年11月末的累积下载量为4200万次，其中付费下载为1200万次（绝大多数为iOS系统用户）。仅仅以下载量来看，该游戏似乎足以匹敌任天堂在NDS平台最畅销的两款王牌大作《新超级马里奥兄弟》和《口袋妖怪》，然而从市场价值角度进行衡量，却根本无法同日而语。NDS《新超级马里奥兄弟》全球累计销量约3000万套，为任天堂创造了超过9亿美元纯利润，而“《口袋妖怪》系列”则形成了规模将近数十亿美元的玩具商品产业链。Rovio社的首席执行官近日发布了未来企业战略，宣称未来发售的《愤怒的小鸟2》将会推出Wii、X360和PS3等家用版本，并且期望能发售携带主机版。很显然，依托着App Store网络销售系统大红大紫的《愤怒的小鸟》虽然赚足口碑，然而开发厂商的荷包却并未丰盈胀满，否则也不至于热衷推销T恤等周边商品。App Store这样的开放性软件销售平台确实提供了诸如Rovio这些小型开发团队脱颖而出的机遇，然而0.99美元的廉价销售战略决定了iOS系统目前只有低成本小型休闲游戏的状况，习惯于高成本大利润的大手厂商对此缺乏足够兴趣。乔布斯先生似乎也意识到了这个问题，在今年苹果年度大会上联手EPIC GAME发表了搭载UE3引擎的某大作，不过玩过该作的朋友皆宣称除了相当出色的画面以外，余者一无是处。

过去曾经有缘接触到一位日系大手笔游戏厂商的中层管理人员，该先生直言不讳地表示对任天堂当初向第三方厂商采取的高压政策非常不满，但他却依然表示希望未来领导游戏产业的是任天堂，而不是当时风头正健的索尼。他认为任天堂始终是一家以发展游戏事业为企业立身宗旨的厂商，而索尼集团不过是将游戏作为推动其企业产品链的道具，两者对于产业发展的使命感不可同日而语。虽然事隔经年，当时此业内人士的肺腑之言依然历历在心，而苹果公司目前恰恰正是将游戏产业作为坠饰其豪华产品链的道具，游戏产业未必能从iOS系统的耀眼辉煌中获得相应的飞跃成长。廉价游戏正在严重腐蚀消费者的消费理念，未来或许会给整个游戏产业造成难以想象的沉重打击。

3DS的软件商品战略和iOS系统南辕北辙，为了抵抗廉价休闲游戏的迅速侵蚀，任天堂重新回到了奉行大作主义的精品市场战略，未来3DS首要战略将集中争取核心消费玩家，目前所面临的重大课题就是严格控制商品品质，让消费者们充分认识到30美元游戏和1美元游戏之间的品质巨大差异性，如果放任第三方厂商推出类似NDS《风雨传说》那样的粗制滥造作品，则游戏市场离崩溃之日不远矣！

栏目主持
酷洛洛

不知不觉又要过去一年，相比回首过去，酷洛洛其实更期待明年的来临，看看任天堂于2011年3月发售的3DS会给游戏业界带来怎样一个景象。不过现在还是先来看看本辑的游人望远镜吧。

稻船敬二

前Capcom常务执行董事、开发统括本部长、情报统括，兼任子公司Daletto社长，缔造《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等众多著名游戏的业界领军人物。

新的开始

新的希望正开始运转。

之前搞出了不少麻烦，如今卸下职务的“稻船敬二”重新开始了。

想着今后到底会有哪些困难、哪些苦恼以及哪些快乐的事情在等着自己，就不禁地兴奋起来。

由于才刚刚开始，现在也没什么可以说的，今后有什么新动向会定期给大家报告，想必各位都以为是一些关于这个业界里不可告人的机密吧，（笑）总的来说会是关于稻船目前在计划什么，要做什么的事情。

首先想说的是，如今稻船想继续做“游戏”的，尽管是理所当然的事情，不过在这里也说说吧。

“游戏”当然是指之前一直在做的家用和便携平台的游戏，不过我对其他平台的游戏也同样感兴趣，例如在线游戏和社交平台游戏等，既然要考虑游戏，这些也是不可忽略的，并不是一时三刻想到的事情，而是很认真地去考虑。不过也不是只考虑到游戏，游戏以外的创作和娱乐项目也有想过，例如之前一直想做的电影、小说、漫画之类。

估计会有人说“说那么多做不到的东西，还是只管做游戏吧”，但我想其实不是这样的。毕竟难得脱离上班族，不做点上班时做不到的事情，不做些有挑战性的东西，不就没意义了么?

如果只能将在职时做到的事情复制一遍，那只会在这个无法超越的框框里腐朽下去，至于以前没做过的事情都将无法驾驭。所以我要挑战在职时没有做到的东西，想大大超越过去的自己。当然这可一点都不简单，我想会很辛苦吧。不过正因为困难才会让我感到兴奋。升级之后再去打史莱姆，只会让人觉得没劲，进入未知的迷宫才让人觉得过瘾，不就是因为知道有困难么，总之自己目前就是这种心境。

我因为各种原因而备受关注，因此无论我做出的结果好坏与否，感觉都会有人在期待着，为响应这份期待我会加油的。暂时就请大家不要太挑剔吧，多多指教。

12月1日

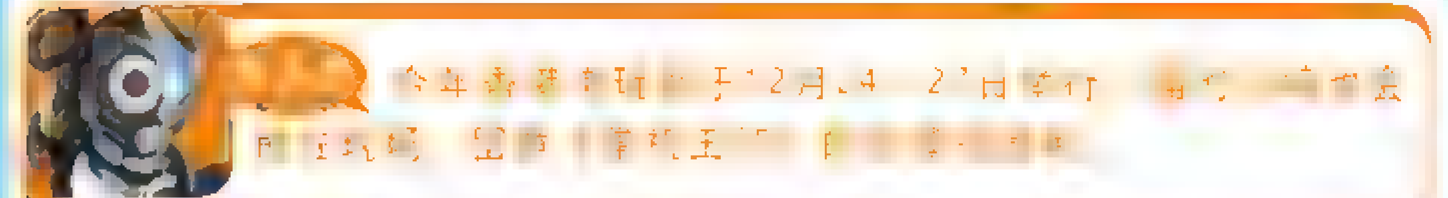
小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督

12月24日香港见！

临近AGS，去找奈良原小姐修了下头发。

12月7日



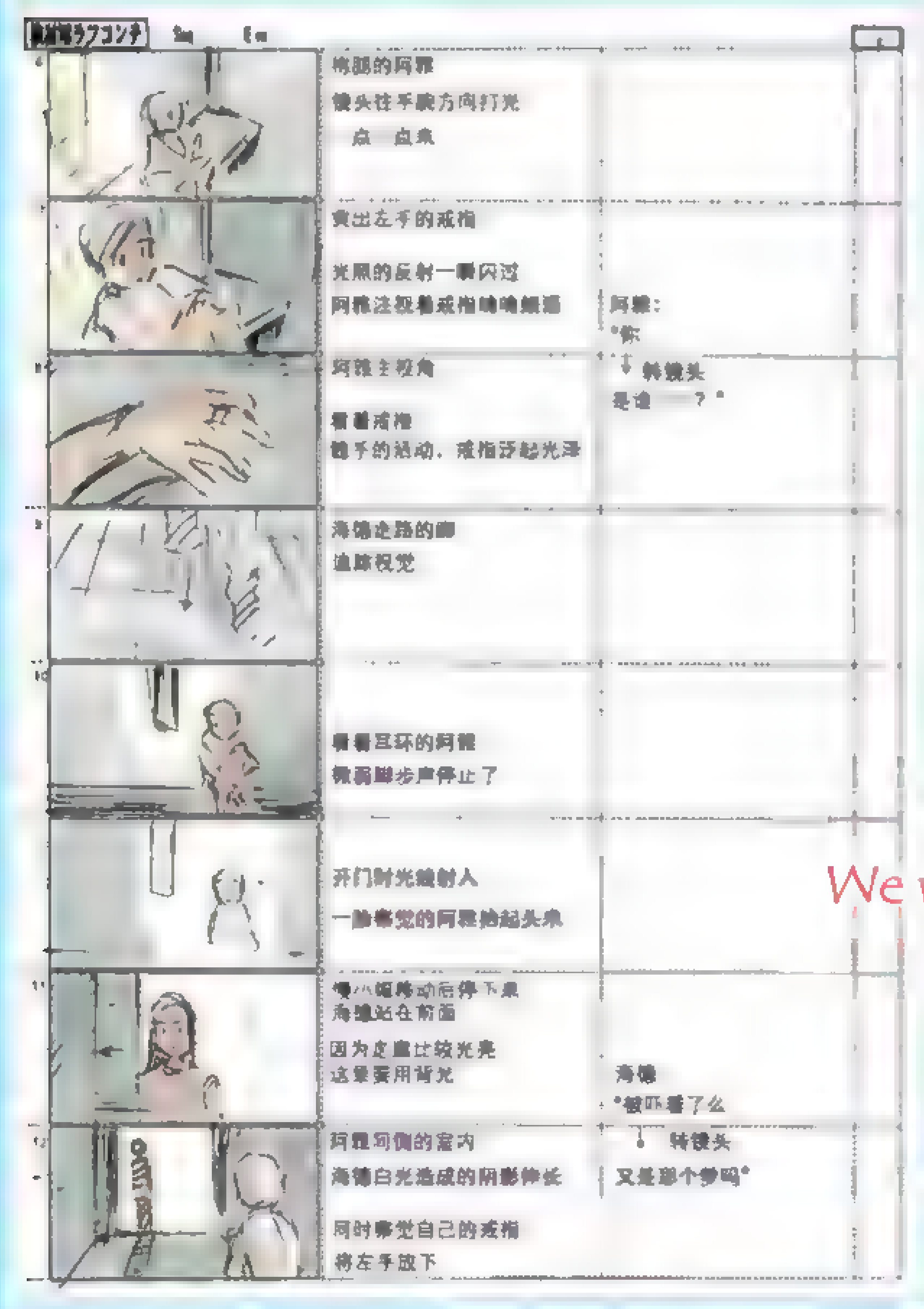
百濑季之

负责《寄生前夜 第三个生日》事件镜头制作。
代表作有《最终幻想IX》、《西格玛的倍音》
《最终幻想XII 危机之源》等

为你解读《3rd》的CG制作过程

大家好，在下是负责事件镜头的百濑。

在《3rd》中为求达到田畑先生提出的“真实感”、“成熟感”、“高级感”三个要求。在下要负责游戏中的画面的版式设计、阿雅的场景位置、镜头、画面切换的时间轴、音效等工作。不仅是特写镜头、画面优化、音乐等方面，还有顾及各种各样难搞的细节。对个人而言，这相当于在剧本的文字信息中加入时间轴，不单是一段镜头，游戏整个剧本的画面构成都要考虑进去，以平衡地分配画面。



◀制作CG前的分镜漫画。

由于影像特写是连续进行的，为了看起来更加自然，要先用漫画定型出大致的镜头。之后需要动作演员扮演角色，再将这些动作数据导入3D CG的角色建模，然后调整镜头、剪接、渲染，加上语音和背景音乐，最终得以完成，仅一个镜头就要上述多个工序。

在完成途中，游戏的绘图质量会逐渐提高，经过多次调整和错误测试后，质量更进一步的CG镜头就会呈现出来。当然这些并不是我一个人可以做到的，而是聚集众多工作人员的构思和汗水的心血结晶。因此请大家不要错过任何一个片段，目不转睛地欣赏这些影像吧。

12月22日，请期待你们在PSP上看到的一切。

12月9日

We wish you a merry Christmas

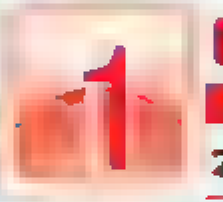
And a happy New Year

掌机销量榜TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

软件销量（日本） 2010年11月29日—12月5日



怪物猎人 携带版 3rd

モンスターハンターポータブル 3rd

本周销量 214万6467套 | 累计销量 214万6467套

■Capcom
■ACT
■2010年12月1日
■5800日元

《MHP3》的发售是今年对Capcom乃至索尼都至关重要的一步棋，无论是卖名气还是卖品质，本作的销量都名至实归。PSP的联机魅力再一次大放异彩，进一步突破的画面、用法焕然一新的武器、诸多新怪和护石系统都让本作保留了一贯的耐玩度和研究价值。

马里奥对大金刚 迷你岛大行进

マリオvs.ドンキーコング 突撃！ミニランド

本周销量 5万4885套 | 累计销量 5万4885套

■Nintendo
■ACT
■2010年12月2日
■4800日元

“《马里奥》系列”从来不缺乏创意之作，而《马里奥对大金刚》则通过非常直观的操作带给玩家非常直接的爽快感。只需要点击加划动，就能让小马里奥到达几乎任何地方完成各种事情，通过循序渐进的方式来逐渐开启关卡中的机关，让人越玩越有新鲜感。

3 口袋妖怪 黑·白

ポケットモンスターブラック・ホワイト

■Pokemon■RPG■2010年9月18日■4800日元

本周销量 5万4446套 | 累计销量 451万1318套 | NDS

4 假面骑士 巅峰英雄 OOO

■NBG ■ACT■2010年12月2日■6090日元

本周销量 4万6702套 | 累计销量 4万6702套 | PSP

5 桃太郎电铁 世界

桃太郎电铁WORLD

■Hudson■TAB■2010年12月2日■5460日元

本周销量 4万855套 | 累计销量 4万855套 | NDS

6 超级化石挖掘者

スーパーカセキホリダー

■Nintendo■RPG■2010年11月18日■4800日元

本周销量 1万9205套 | 累计销量 9万2866套 | NDS

7 超级机器人大战L

スーパーロボット大戦L

■NBGI■S·RPG■2010年11月25日■6090日元

本周销量 1万9170套 | 累计销量 14万3103套 | NDS

8 尖帽子与魔法店

■Konam ■ETC■2010年11月11日■4980日元

本周销量 1万8899套 | 累计销量 10万5453套 | NDS

9 企鹅的问题 世界

ペンギンの问题 ザ・ワールド

■Konami■ETC■2010年12月2日■5250日元

本周销量 1万6986套 | 累计销量 1万6986套 | NDS

10 口若悬河 希望学园与绝望高中生

ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

■Spike■AVG■2010年11月25日■5229日元

本周销量 1万3128套 | 累计销量 4万7711套 | PSP

硬件销量（日本） 2010年11月29日—12月5日

机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	7万1850台	207万1648台	709万8235台
PSP	32万6639台	221万7816台	1568万811台
NDSL	1451台	19万7555台	1810万6622台（2455万5828台）
PSP go	1266台	5万4139台	13万2709台

软件销量（美国） 2010年11月28日～12月4日

排名	游戏名	机种	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	马里奥赛车DS Mario Kart DS	NDS	Nintendo RAC 2005年11月15日	22万8565套	832万8361套
2	马里奥聚会DS Mario Party DS	NDS	Nintendo ETC 2007年11月19日	15万4736套	344万8377套
3	黄金太阳 黑暗黎明 Golden Sun: Dark Dawn	NDS	Nintendo RPG 2010年11月29日	7万909套	7万909套
4	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	NDS	Nintendo ACT 2006年5月15日	6万8757套	897万417套
5	马里奥对大金刚 迷你岛大行进 Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem	NDS	Nintendo ACT 2010年11月14日	6万1223套	27万1223套
6	口袋妖怪 心金·灵银 Pokemon HeartGold/SoulSilver Version	NDS	Nintendo RPG 2010年3月14日	4万3465套	315万6825套
7	超级涂鸦 Super Scribblenauts	NDS	Warner Bro. PUZ 2010年10月12日	4万3094套	27万95套
8	索尼克 色彩 Sonic Colors	NDS	SEGA ACT 2010年11月16日	3万6901套	11万4543套
9	小小宠物店3 超级明星 蓝队/粉队/紫队	NDS	EA PUZ 2010年10月5日	3万5538套	16万8479套
10	爱卡莉 iCarly	NDS	Activision AVG 2009年10月23日	3万714套	50万2531套

读者期待榜

（根据147辑调查表统计）

本辑的调查结果很分散，除了几款大作外，回函表中列出的游戏名字重复率太低，所以出现27%的"其他"情况。另外由于明年的NDS大作较少，所以在得票方面不如PSP阵营好看，希望任天堂在力推3DS的同时，也不忘给NDS带来一个辉煌的晚年。

玩家心声

《MHP3》已经是传说了，哥早就不迷恋了。阿雅能穿好多衣服而且还有爆衣！哥很期待阿雅的女仆装。（海南三亚 林龙杰）

目前最期待的游戏要数《逆转》了（是为了见到一条美云），《逆转检察官2》的宣传片很给力，很想听到御剑再叫多次"反对"，期待ing……（广东高州 廖逸然）

《啪嗒砰3》，因为它给我带来了一种另类的《MHP3》的狩猎感觉。（江苏常熟 朱省泽）

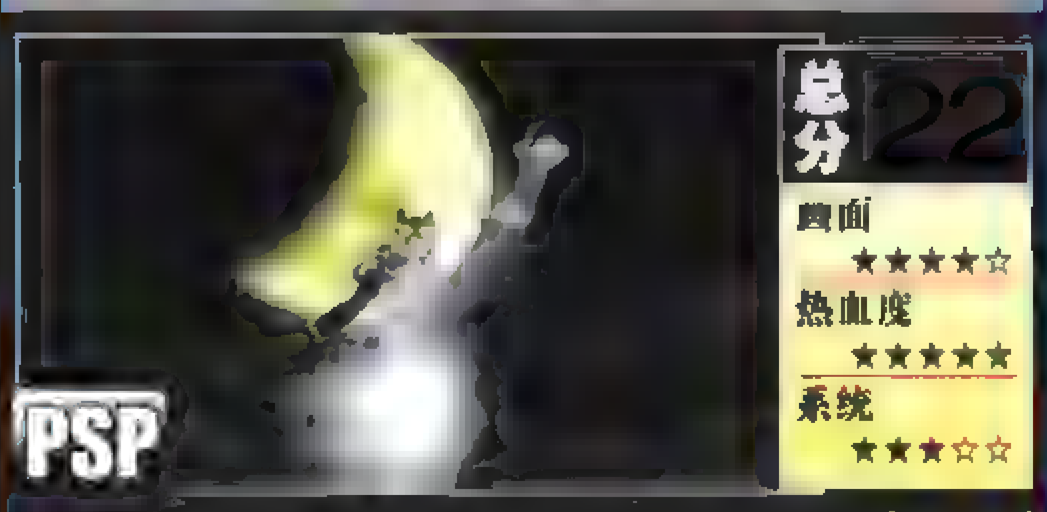
期待《AKB1/48 星恋之梦》吧！之前就听有NDS的朋友说《深爱》很过瘾，现在我也想"过把瘾"，呵呵……（上海 罗宇轩）

看了《战场的女武神3》宣传片后，差点激动得自燃！效果很赞！（河南郑州 王豪）

《超级大战争DS2》，喜欢军事吧。（吉林梅河口 任斯行）

备受瞩目的《二之国 漆黑的魔导士》如期发售，本作从创意、设计和素质而言都是很不错的佳作，不过又犯了往年的L5“差口气”的毛病，少1分而未能进入“黄金珍藏”之列。《西林5》的品质虽算不上惊艳，但作为系列根干的部分均得以良好继承，是今冬迷宫游戏爱好者的首选。

假面骑士 巅峰英雄 000

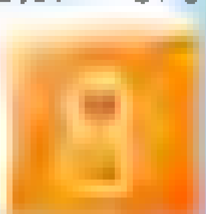


《假面骑士【巅峰英雄》系列】首次在PSP上推出的作品，最新作收录日本平成年代12部《假面骑士》作品，众多为人熟悉的假面骑士在PSP上展开连续激战。

喵洛洛 终归是配合《假面骑士000》播出的应景作品，与PSP和Wii上的前作并没有太大变化。虽然背景略显单调，但这种重格斗的动作游戏，人物描绘才是关键。角色建模十分出色，战斗也十分流畅，配合各种骑士的超必杀表现力相当强。故事模式的乱入剧情倒是挺欢乐的，但整体流程显得略微拖沓，长时间游戏会让人颇感枯燥，如果不是为了收集所有骑士，估计很难吸引到玩家。对战模式才是本作的精髓，新增的巅峰时间与梦幻反击系统提升了战斗节奏。游戏整体挑战性较低，但也有助玩家进一步收集所有的骑士，算是不过不失吧。 8

白菜 游戏收录了38人，加上形态变换就达到80以上。战斗时可以选择自己喜欢的音乐也不错。不过有些辅助角色没有超必杀技是个遗憾。 7

乌冬 收录的平成骑士非常全，而且每位骑士的战斗风格都能很好地贴近原作，用自己喜欢的英雄使出招牌必杀技是一件非常爽快的事情，喜欢《假面骑士》的玩家不可错过。



■假面ライダー クライマックスヒーローズ■UMD■NBGI■ACT
■2010年12月2日■1～2人■无对应周边

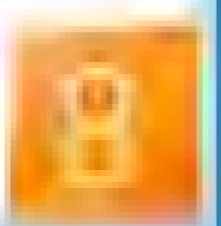
蜡笔小新 炫晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战

《蜡笔小新》20周年的纪念作品，从炫晕枪乐园玩偶大暴走开始，在魔盘精灵的指引下，小新再次开始了全新的大冒险

胧月 剧情和以往差不多，但增加了不少有趣的动画和台词，关卡和变身中也可以看到从前作品中一些很经典场面。系列一贯优秀的手感和清新干净的2D画面本作也得以传承下来，游戏的三个难度设定得各有特色，难度划分上本作做得相当不错。收录的小游戏也不错，有些相当具有挑战性。本作的收集要素很多，但作用不大，收集物品存在感低可以说是系列的一大通病。与收集要素存在价值薄弱对应的是卡片的收集使用，因为即使不借助卡片，游戏也完全不受任何影响，只是少拿些可有可无的收集品而已。 8

乌冬 游戏的风格猥琐依旧，小新各种搞笑的动作令人忍俊不止，而新增的换装也是集好玩与实用于一身，总的来说是一款谁都能乐在其中的作品。 8

阿鲁 游戏的难度不低，每件服装在第一次使用时都有非常详细的图解，但游戏后期需要各种服装不停更换才能顺利过关，一定程度影响了游戏的流畅度。



■クレヨンしんちゃん ショックガーン！伝説を呼ぶオマケ大ケツ战■卡片（512Mb）
■NBG■ACT■2010年12月2日■1～5人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

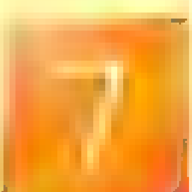
桃太郎电铁 世界

《桃铁》系列，在NDS上的第三作，玩家要乘坐列车周游各地，成为全球资产第一的社长。本作舞台以全世界为主题，并加入多种卡片、事件以及车站种类。

总分 22
画面 ★★★☆☆
休闲度 ★★★★☆
系统 ★★★☆☆

■桃太郎电铁WORLD■卡片（256Mb）■Hudson■TAB
■2010年12月2日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

当初在手机平台上看见《桃铁》的世界地图版，就在想何时家用平台也会推出，如今总算得偿所愿。游戏场景相当广阔，世界各地的站点与怪物都能体现出当地特色。历史英雄系统“走出日本、冲向世界”，看见教科书上的世界伟人，对于国内玩家而言也颇有亲切感。新卡片和贫乏神是《桃铁》新作必不可少的要素，也算是维持系列新鲜感的一种手段，但游戏的整体框架并没有任何改变，该系列玩的就是这个味儿，也没什么可以挑剔的。依然推荐给喜欢“大富翁”类游戏的玩家。



8

苍穹 虽然多了不少新内容，但依然是那一套，有点缺乏新意。选50年规则足够玩20个小时，不过本作最长也就只有50年。由于支持一机多人游戏，绝对好友聚会时消磨时间的良品。

7

胧月 玩法变化不大，追加的新卡片和新贫乏神能带来些许新鲜感。最主要的变化是地名扩大到世界范围，能学到不少地理和历史知识，另外游戏的平衡性和策略性均很不错。

7

二之国 漆黑的魔导士

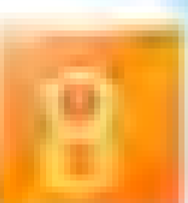
总分 26
动画 ★★★★★
音乐 ★★★★★
系统 ★★★★☆

Level-5与吉卜力、久石让强强联合打造的NDS平台RPG大作，主角奥利巴为了救回自己的母亲，前往神秘的二之国展开了一段童话般的冒险之旅。

吉卜力工作室的动画和久石让的配乐为本作吸引了足够的眼球，其实际素质也是毋庸置疑的，4Gb的卡带容量让玩家在游戏的过程中仿佛在欣赏一部动画大作。游戏的内容与魔法指南书紧密相连，除了关键的符文绘制系统外，不少谜题都需要结合魔法书才能找到答案，算是比较有趣。本作的主线流程不算长，但大量的支线剧情、任务委托以及多达350余种的心之战士都将谋杀大量的时间。不过游戏的缺点也很明显，战斗系统过于简单，导致大部分的BOSS战都缺乏挑战乐趣。心之战士的造型缺乏亮点，进化后只是颜色和少许细节发生变化也让人不禁质疑制作方的诚意。

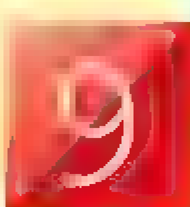
8

吉卜力+Level-5，游戏的素质毋庸置疑，同捆魔法书让游戏玩起来也更有代入感，但把如此好的创意用到防盗版上给人感觉就略显小气了。



9

胧月 画面和音乐无疑是最大亮点，游戏素质也颇对得起厂商的宣传攻势，但原创性比起《雷电》和《雷顿》略有不如，剧情也不算非常优秀。



9

■二ノ国 漆黑の魔导士■卡片（4Gb）
■Level-5■RPG■2010年12月9日■1人■对应魔法指南书

不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子

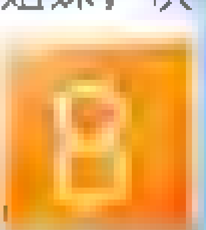
总分 24
耐玩度 ★★★★★
难度 ★★★★☆
新鲜感 ★★★★☆

著名迷宫RPG《西林》系列的最新作，故事围绕一座幸运之塔来展开，本作加入了联机要素，让两名玩家合作或者对战。

LIKY 作为系列的最新作，在大方向上都保持了原有的风格。游戏进阶做得不错，初期几个迷宫难度层层递进，让新玩家熟悉系统之外也能找到自信，当然最后等着你的依旧是那些难度犀利的变态迷宫了。本作的亮点是各种新道具，友情之证能降服怪物，香料壶能让本层某种类怪物攻击无效等，让游戏有了更多变化。而除了道具外游戏还新增了能力各异的新同伴，能化身各种怪物和变身武器的妖狐姐妹，横冲直撞的小次郎等等。总之这一切都让本次的冒险更加有趣，迷宫攻略法更趋向多样化。

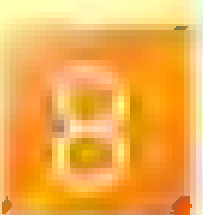
8

苍穹 整体感觉与前作差别不大，画面细节方面有所强化，这次加入了联机合作和对战的设定，趣味有所提升，迷宫依然丰富，可以让人玩上很久。



8

白菜 导入了不少新要素，其中值得一提的是联机游戏特别有趣，增加了不同于单人游戏时的限制，BOSS战时更是要先商量作战再行动，才不会死得很难看。



8

■不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス
■卡片（512Mb）■Chunsoft■RPG■2010年12月9日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

热血推荐 文 马修

游戏时间：200小时以上×2

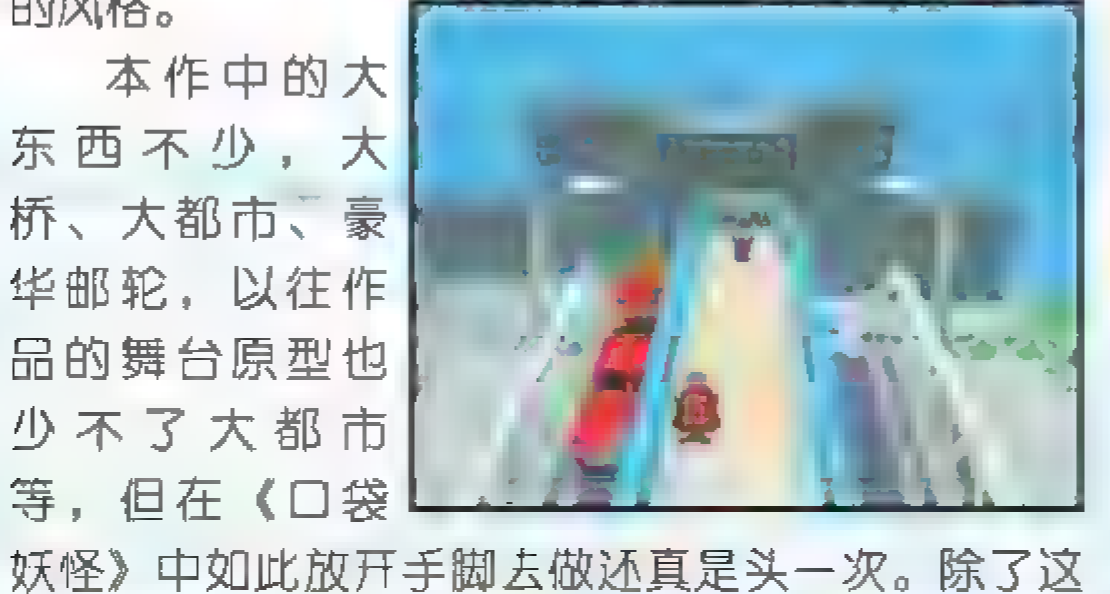
口袋妖怪 黑+白

ポケットモンスター ブラック・ホワイト

NDS ◆Nintendo/Gamefreak◆RPG◆2010年9月18日◆日版
◆1～4人◆2Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

新大陆之旅

本作的画面采用2D、3D结合的形式，尽管这种方法在《钻石·珍珠》中就已采用，但经过了NDS版数作进化，到本作中此方面的应用已非常成熟。表现出建筑宏大的同时，又不失系列角色一直以来的风格。



本作中的大东西不少，大桥、大都市、豪华邮轮，以往作品的舞台原型也少不了大都市等，但在《口袋妖怪》中如此放开手脚去做还真是头一次。除了这些大都市圈特色的景点，美国西部风情浓郁的小镇、长眠海底的遗迹、长年风沙的沙漠、气候多变的野外，也都给第五代《口袋妖怪》的新大陆之旅增加了不少兴致。

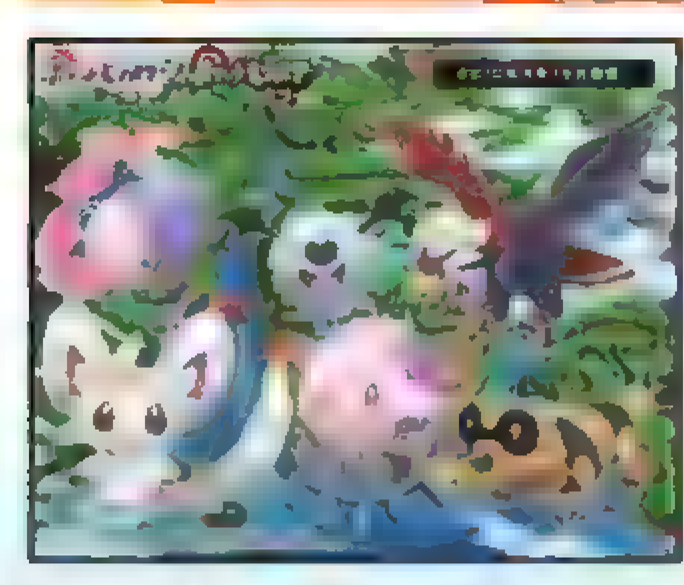
更动听的音乐

《口袋妖怪》即将迎来它的第15周年，给人的印象早已形成了独特风格，比如主角家乡的小曲必然是舒缓的，第一次冒险路上的音乐风格必然是轻快的……《黑·白》初期音乐的也是此种风格，但越冒险会越感受到与以往的不同，首先是野生草丛和路边小怪的战斗音乐，轻快而不乏紧张，节奏感更足，加上全新的动起来的小怪物，熟悉而又新鲜——就是这种感觉，一切都是全新的，但一切又都很熟悉，初代的感动与新作的向往，被完好地融合起来。本作还根据战斗部分来配以不用的曲子，如我方口袋妖怪濒危时便不再是简单增加了音效，而是换成了更紧张的音乐；道馆战中当馆主的最后一只上场时，更换成张力十足的激昂曲目。

本作最有特色的便是城市的BGM了，节奏感强风格各异；野外的音乐也或雄壮或悠扬，甚至有了人语演唱——本作的音色非常丰富，极大地融入了各种乐器，可以说是管弦弹奏、吹拉弹唱，都全

了，而大量雄浑的交响乐和协奏曲，都给本作的音乐表现加分不少。

全新的口袋妖怪



本作的口袋妖怪可以说是完全一新，从最初公布的新口袋妖怪，到进入游戏后初期路边的小猫小狗小鸟，到后期冠军之路的强大野生精灵，以及路边训练师、馆主、天王、冠军们的口袋妖怪，整个一周目所有出现的口袋妖怪都是新的，直到二周目的地图才会遇到从前的精灵。尤其赞的是本作中口袋妖怪是真的动起来了，帧数足、细节用心而且一直在动，原本公布时一些觉得有些雷的新怪，在这种活灵活现的表演下，也很快为玩家所接受。当二周目旅行了大半、终于可以把之前作品中培养的口袋妖怪都传入《黑・白》中时，跨越15年的五代口袋妖怪汇聚一堂，作为老玩家，绝对是百般滋味涌上心头的。

剧情主题：人与自然

“《口袋妖怪》系列”的正统作一直给人以剧情薄弱的印象，主要还是缺乏波澜壮阔的部分，其实也可以理解为主题定位的不同，毕竟历代《口袋妖怪》强调的都是人与自然的和谐。到了本作，在强调“人与自然”这个主题的同时，也给了一个反问：“人类把口袋妖怪作为朋友，单方面地按照自己的意愿去培养口袋妖怪，口袋妖怪也这么认为吗？”于是游戏中设了一个对手——N，这个和口袋妖怪心灵相通的人，替口袋妖怪来质问人类。当然，最后还是回归到了和谐相处的主题，算是为了剧情圆满而做的妥协。

本作的反派势力是一个以解放口袋妖怪为口号的宗教组织，最后确定这也不过是一个说得冠冕堂皇实际上却行龌龊之事的邪恶组织，一心为解放口袋妖怪奔走的N也不过是实现他们野心的棋子。剧情中涉及到社会、信仰、自然等诸多方面，都会留给现实中玩家以思考。

关于新系统

本作的新系统不少，首先是新增的3对3战斗和转轮战斗，战斗规则、列阵方式乃至新旧技能、特性的作用，都让这两种全新的对战方式非常完善，看得出来厂商也是在这个系统下了大工夫的，略有

遗憾的是，游戏中的这两种对战实在是太少了。本作的联网系统也在前作的基础上进一步强化，C齿轮作为一个通信整合界面确实很强大，梦世界则可以看做《心金・灵银》的计步器的网络版，通过NDS游戏中让口袋妖怪做梦，从而在电脑端操作梦境中的口袋妖怪，去收集道具并结识新的口袋妖怪。路线多精灵多，更重要的是还有不同以往的特殊的梦特性，其中不乏实用的，而有条件的玩家们想必也都将每天登陆梦世界邂逅梦中伙伴了吧。总的来说，本作的新系统还算成功。

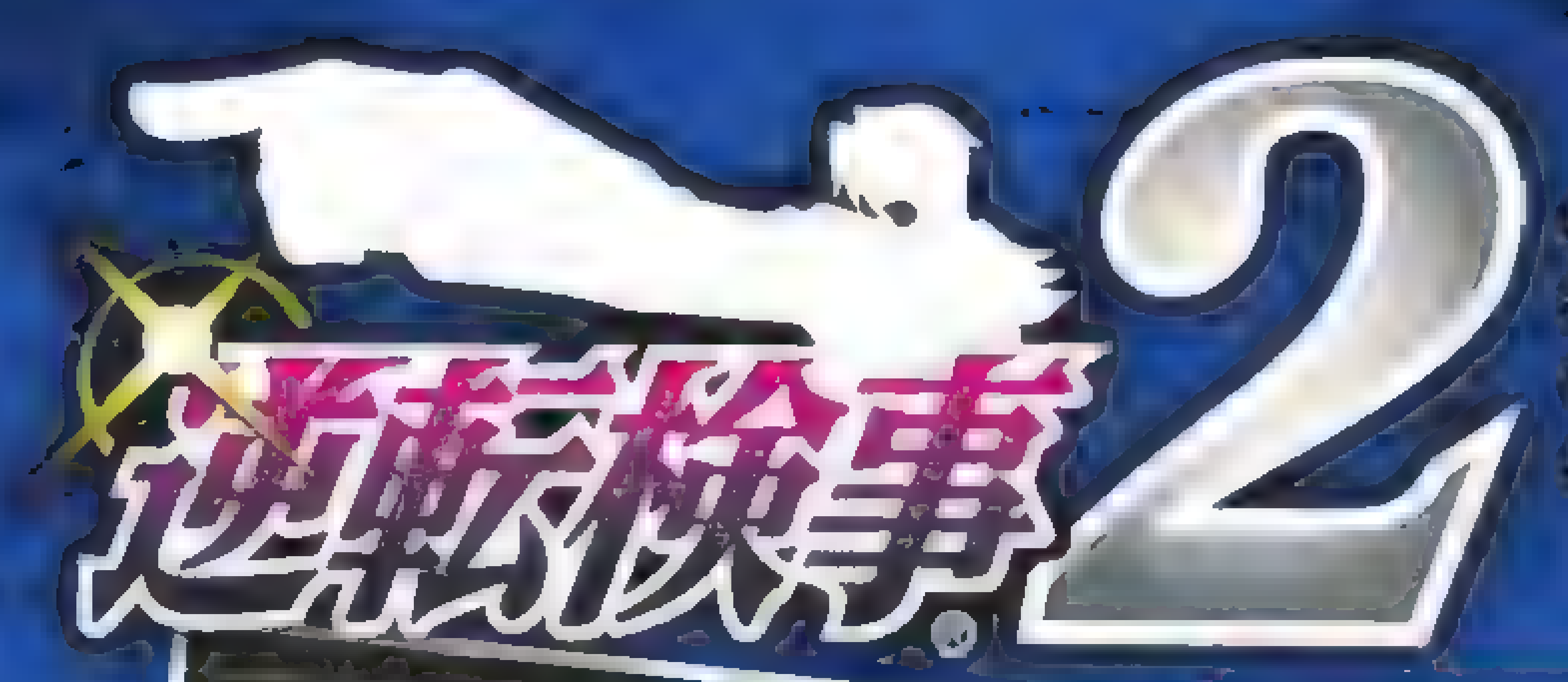
关于新系统

比起四代的特殊、物理技能划分大变革，本作在技能上的变化不算很大，但新加的一些技能和特性以及原有特性的改变，还是赋予了本作不少的新要素，尤其是强化技能更加丰富起来，像蝶舞成就了金香仙子这么个新时代的花神，破壳则让一直忍气吞声的铁甲贝这样的传统精灵有了强攻资本……众多的强化技能的加入，带来的就是反强化技能黑雾的更广泛使用，大大丰富了本作的对战要素。新特性的加入更不用说了，虽然免费的大都比较废，而花钱入手的圈钱意图又比较明显，但这些特殊的梦特性精灵，无疑也都给作为系列四大要素之一的对战注入了全新的血液。

对战方面变化

从不抱希望到惊喜连连，相信是很多玩家玩《黑・白》时的心路历程，也是本人给《黑・白》打10分的主要原因。但最后还是说下游戏的不足，首先就是联机单打对战取消了等级拉平，3对3作战却有强制拉平等级的设定——这是官方在鼓励大家多多尝试3对3，但不必取消单挑时的等级拉平，毕竟单打也是“《口袋妖怪》系列”一贯的传统了。此外，四代最贴心的口袋手表系统取消了，孵蛋情况、步数这些都无法体现出来。而我方口袋妖怪背影的马赛克虽然可能是在向初代致敬，但弄细致些相信大家更不会挑理。交换时预选三个也完全没用，实际交换时还要一个个地换，反倒多了一个不必要的繁琐步骤。

能在同一主机平台上实现如此大的进化，《黑・白》确实无愧于第五代的地位，而以上的牢骚也不过是琐屑而无伤大雅。到《黑・白》资料篇推出时，也应该是3DS大行其道了，期待3DS版第五代《口袋妖怪》资料篇的同时，也希望能把《黑・白》中存在的一些不足给改善了。



《逆转检察官》最新作再度更新情报，这次不但有新场景和新角色的消息，美人审判官水镜秤的背景以及藏在其背后的组织也逐渐浮出了水面。

文 阿鲁　美编 澄香

逆转检察官2

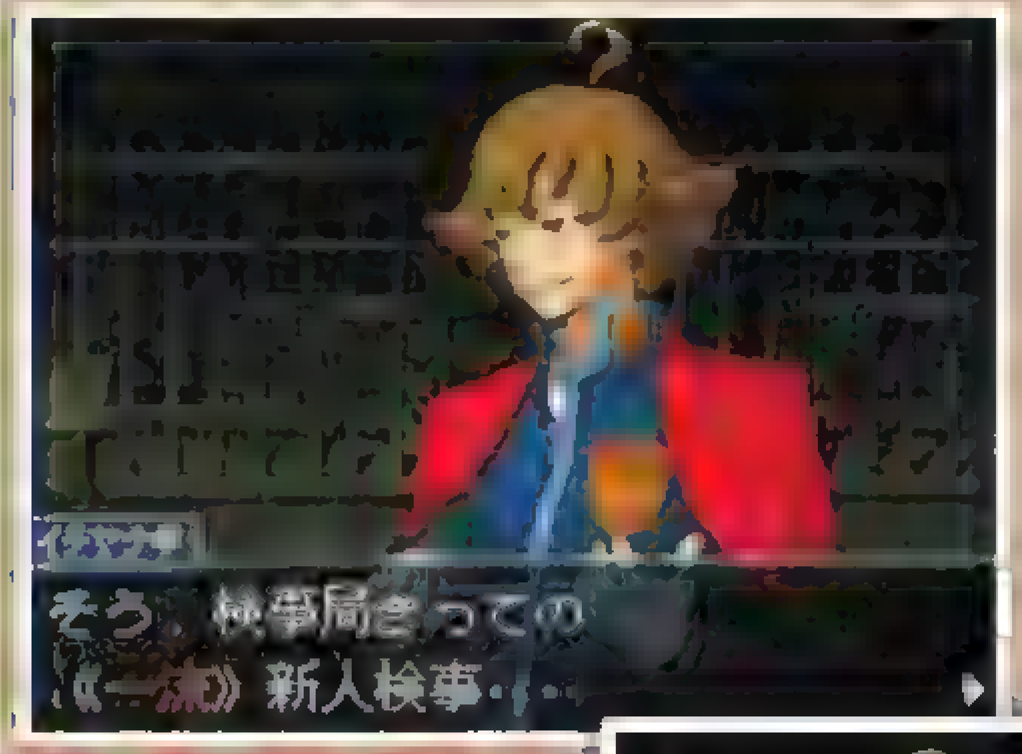
Capcom	AVG	预定2011年2月3日	日版

对应周边未定

御剑的新舞台是监狱！

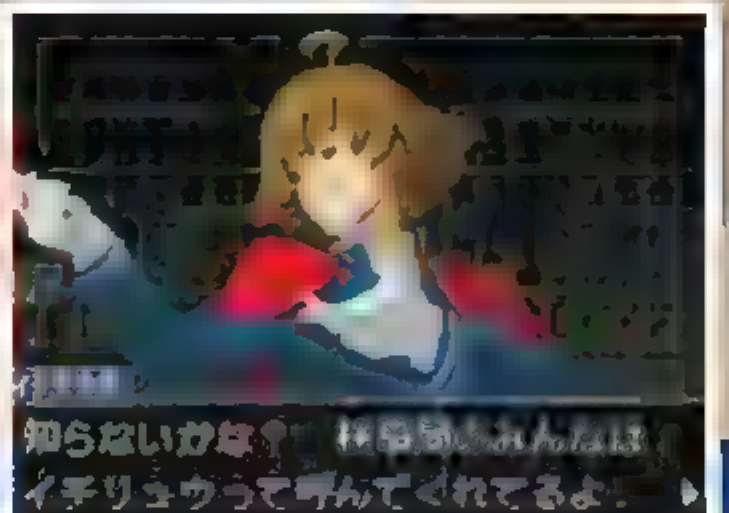
这里是原本与事件没多大关系的监狱，但奇怪的是这里居然有猴山以及放养的各种小动物，御剑和美云一起协力进行调查。

新角色是检察局的“一流”新人



站在御剑面前的新人是一位名叫一柳弓彦的青年，虽然穿着一身学生服，但他却和御剑一样是一名检察官。虽说是新人但却自信满满，甚至在前辈御剑的面前依旧没有丝毫谦逊的态度。并且表示将介入监狱事件，代替御剑进行搜查工作。

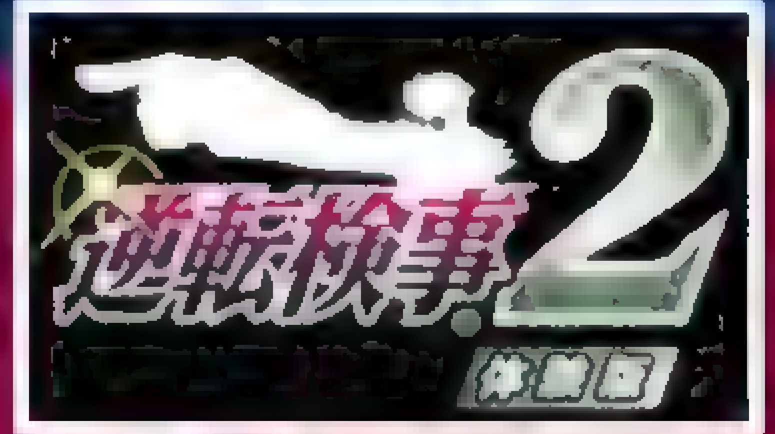
自大的新人突然出现在御剑的面前



◀周围的人都称之为“一流”，想必也有些手段吧。

web体验版

从12月1日起，官网开始提供本作第一关的试玩。试玩内容和2010年东京游戏展上一样，为第一话的部分内容。有兴趣的朋友可以登录官方网站提前体验一番。



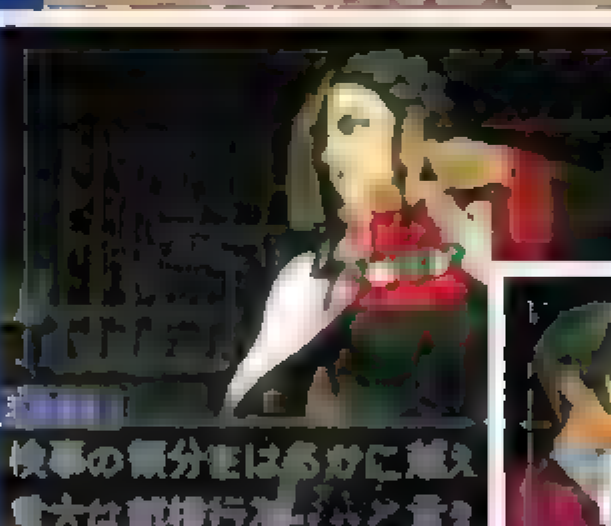
先行体验大统领暗杀事件的搜查部分吧！

恐怖的神秘组织——检察审查会

▲经由检察审查会判定没有资质的检察官，将被剥夺检察官徽章，也就表示将失去检察官的资格。

水镜秤

与一柳同行的审判官水镜秤。她是"决定将担当该事件的御剑换成一柳"的检察审查会的一员。这是个从政治家、司法界中选出11人组成的专门监视检察官的组织。

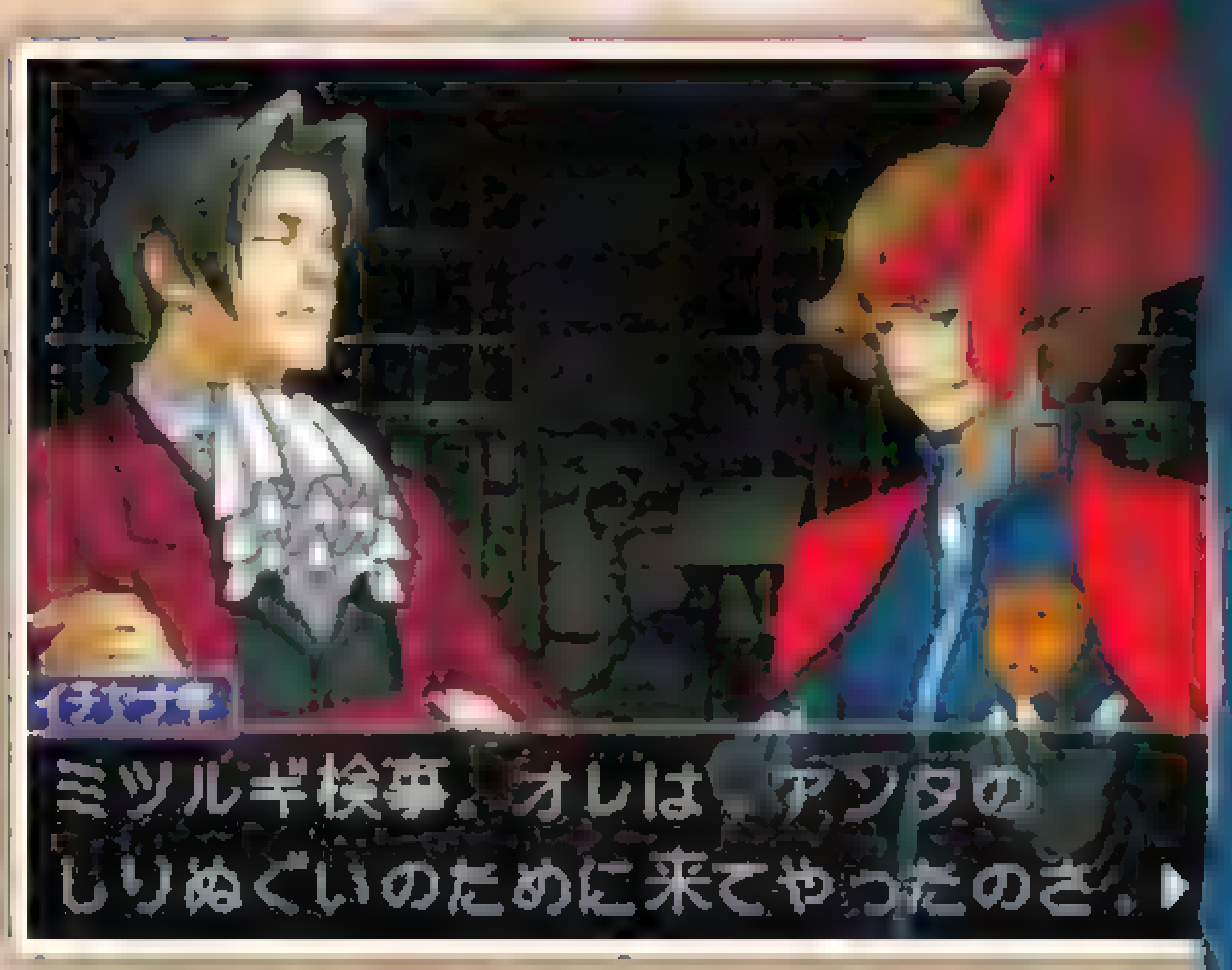


▼水镜自己也是检察审查会的成员之一，他也与事件负责人变更有关么？

▲表情突然变得非常严肃，她会给御剑什么样的惩罚呢……

御剑出现危机！被排除在事件之外的御剑是否还能继续搜查呢？

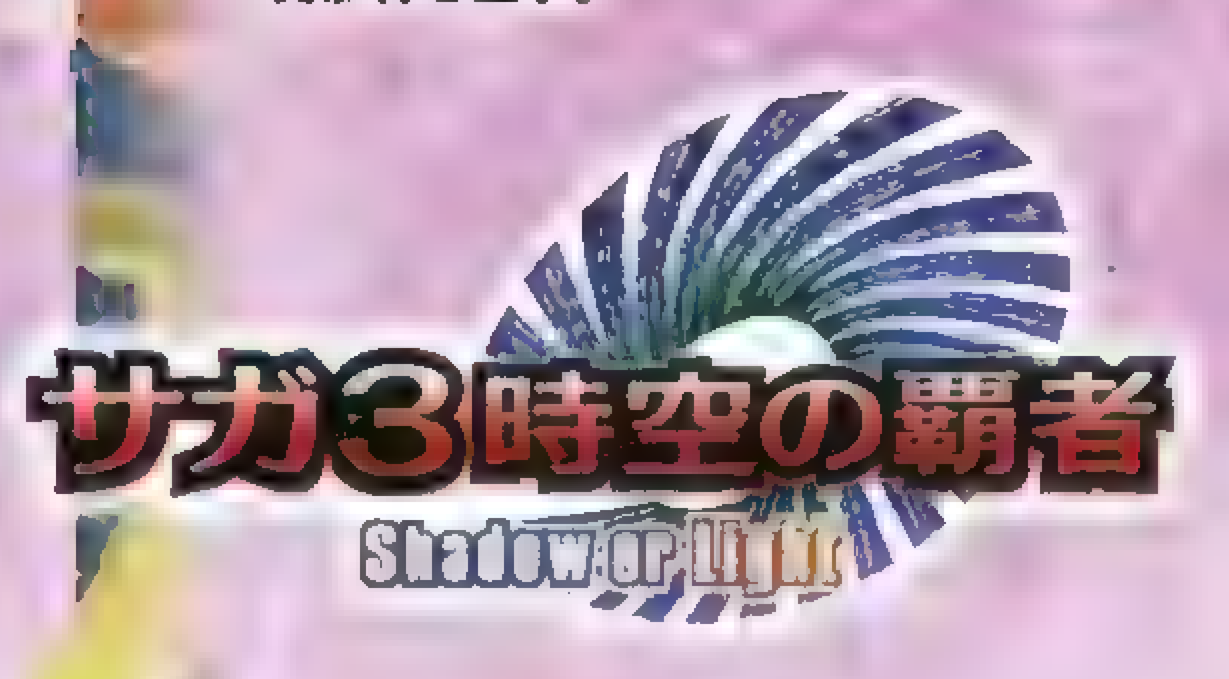
一柳弓彦



▲一柳对御剑说的"帮你擦屁股"到底是什么意思？对事件进行搜查的御剑难道犯了什么不得了的错误么？

检察局的新人检察官，有着"一流"的称号。无论何时都是唯我独尊的姿态，担当的事件也都比任何人都先解决。如今接受御剑担当的事件，在监狱现场出现。

《沙加3》前线狙击的第3弹，将继续为广大玩家带来新人物和新系统的介绍。对本作有爱的玩家不妨先下载GB版怀旧一下，待新作发售后攻略起来也能更加得心应手。



NINTENDO DS

沙加3 时空的霸者 影或光

サガ3 時空の覇者 Shadow

Square Enix	RPG	预定2011年1月6日	日版

相关报道 Vol.142 P58/Vol.146 P19/Vol.148 P24

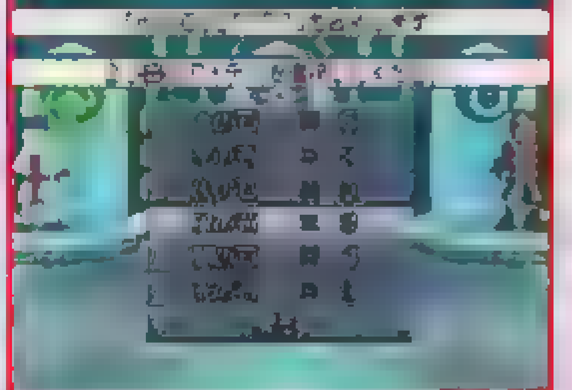
文 苍穹　美编 紫血漪

昔日的英雄"四贤者"登场！

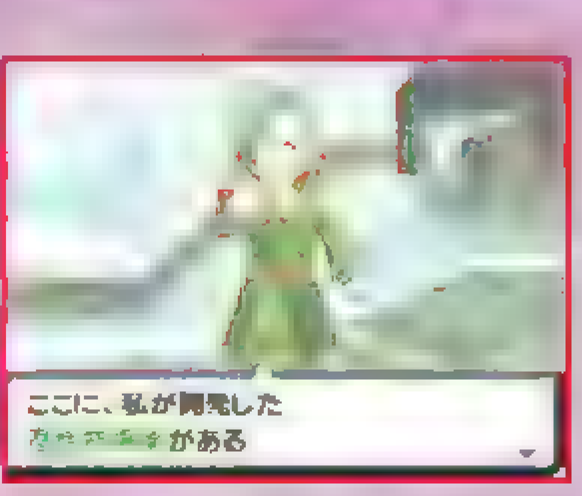
曾经与索尔神一同作战、拯救世界的英雄们，将为杜恩等人提供各式各样的帮助。

合成系统

四名贤者进驻超时空战斗机后，合成系统就得以开启，玩家可以用两枚不同属性的石头合出全新的装备、魔法。巴尔扎伊负责道具、夏鲁鲁负责魔法辞典、正宗负责武器、兹考巴负责防具，四位贤者各司其职，为主角们提高战力。



◀战斗机中刻有神秘图案的装置，其作用也随着四贤者的登场而揭晓。



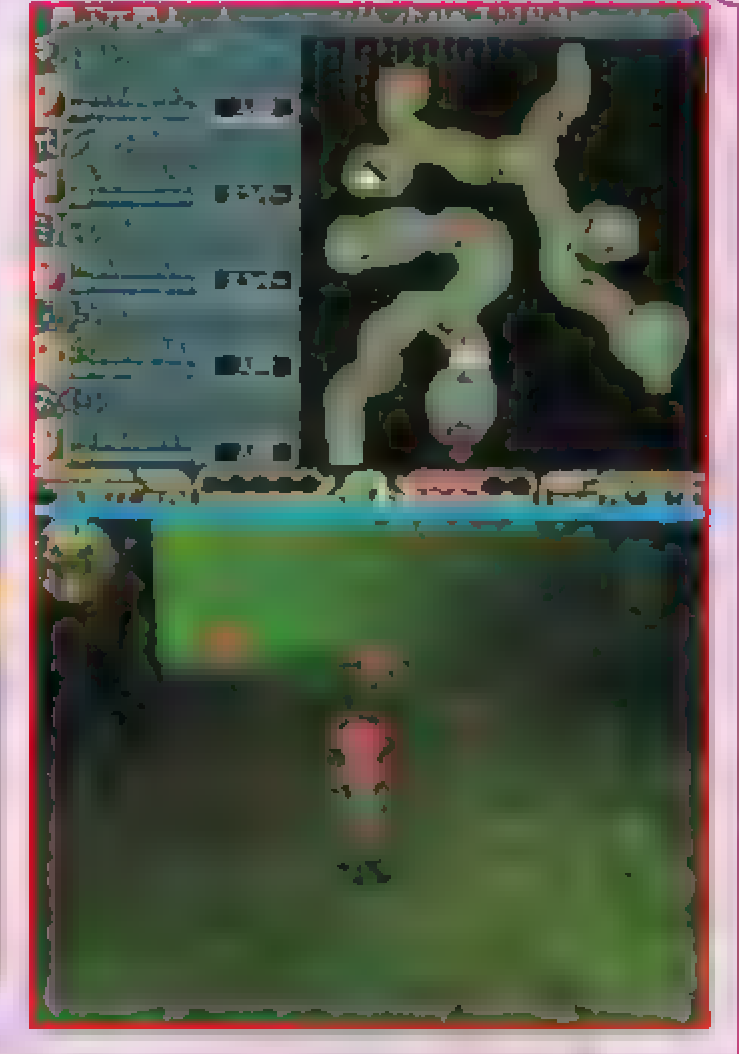
将杜恩、珀尔纳雷夫、米露菲3人从未来送回到现在的关键人物。当时时间装置尚未全部完成，而波拉玖为了拯救未来，以强硬的态度说服了迪奥尔等反对者。

超时空战斗机

之前的报道中陆续介绍了超时空战斗机“斯泰斯洛斯”所拥有的丰富多彩的功能，发掘、捕获、援护、冻结等系统玩家们都已经有所了解，下面继续带来几种全新功能的讲解。

▲援护镭射，组合式战斗中可以对敌方准备增援的部队造成伤害。

▲强化系统，被光束照射到的我方成员能力会在短时间内提升。



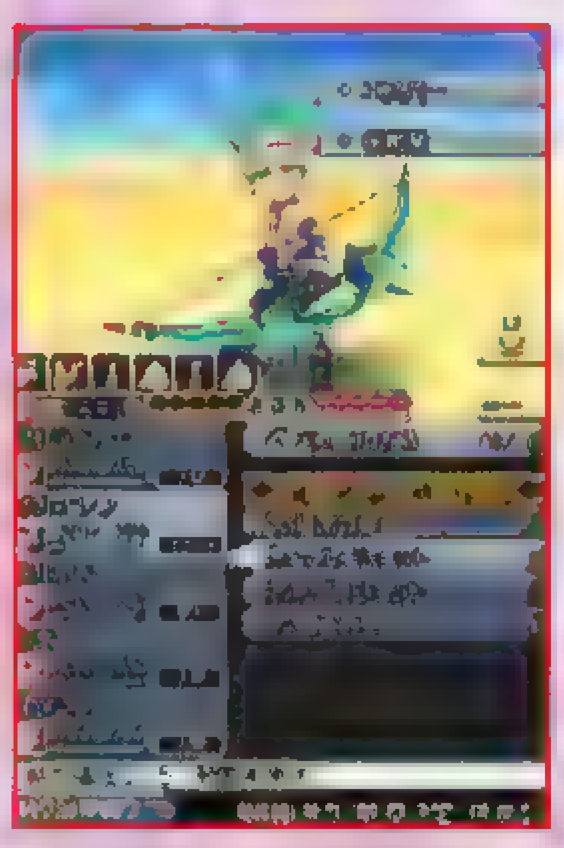
▲雷达系统，上屏幕将显示场景内的魔物、宝箱位置，非常方便。

武器与魔法相关

不断使用同一系统的武器或魔法辞典就能累积熟练度，随着熟练度的上涨，命中率和造成的伤害值也会有所提高。持续使用同一种武器、魔法辞典的话还能习得特技，每种可习得3个特技和1个连携升华时的专用技。在战斗时施放特技的话会消耗使用点数，威力越高的特技消耗点数越多。

◀根据本作的即时成长系统，熟练度的提升会直接在战斗中显示。

▲不同种族擅长使用的武器，在上屏幕能力界面中以黄色表示。

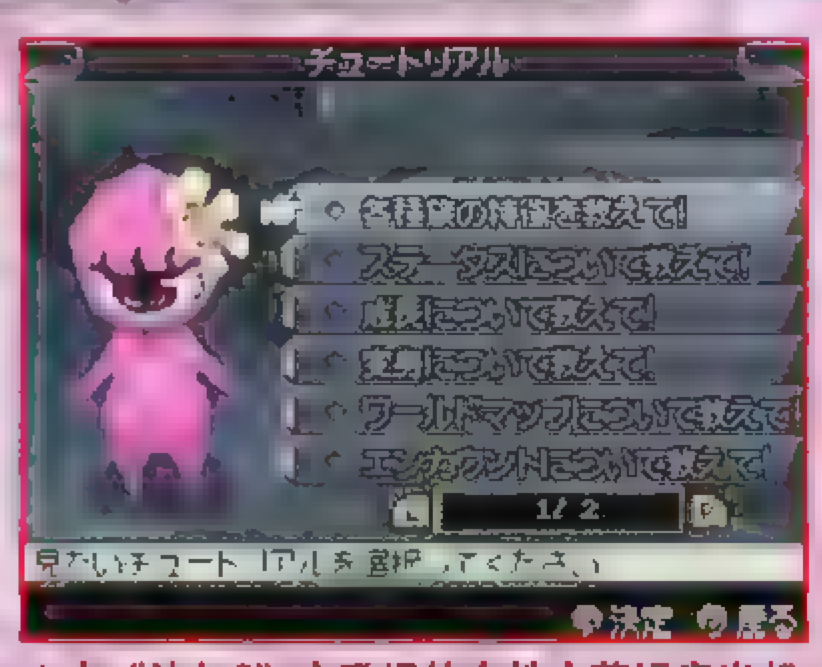


▲下屏幕显示当前武器可以使用的特技以及所需的点数。

◀在补给屋可以回复武器、魔法辞典的使用点数。

提供协助的史莱姆们

在超时空战斗机中还有不少史莱姆同伴，它们会对主人公一行提供各式各样的协助，比如存取道具、输入密码、回复武器使用回数等等。



▲在《沙加2》中登场的女性史莱姆充当起了教学说明的角色。

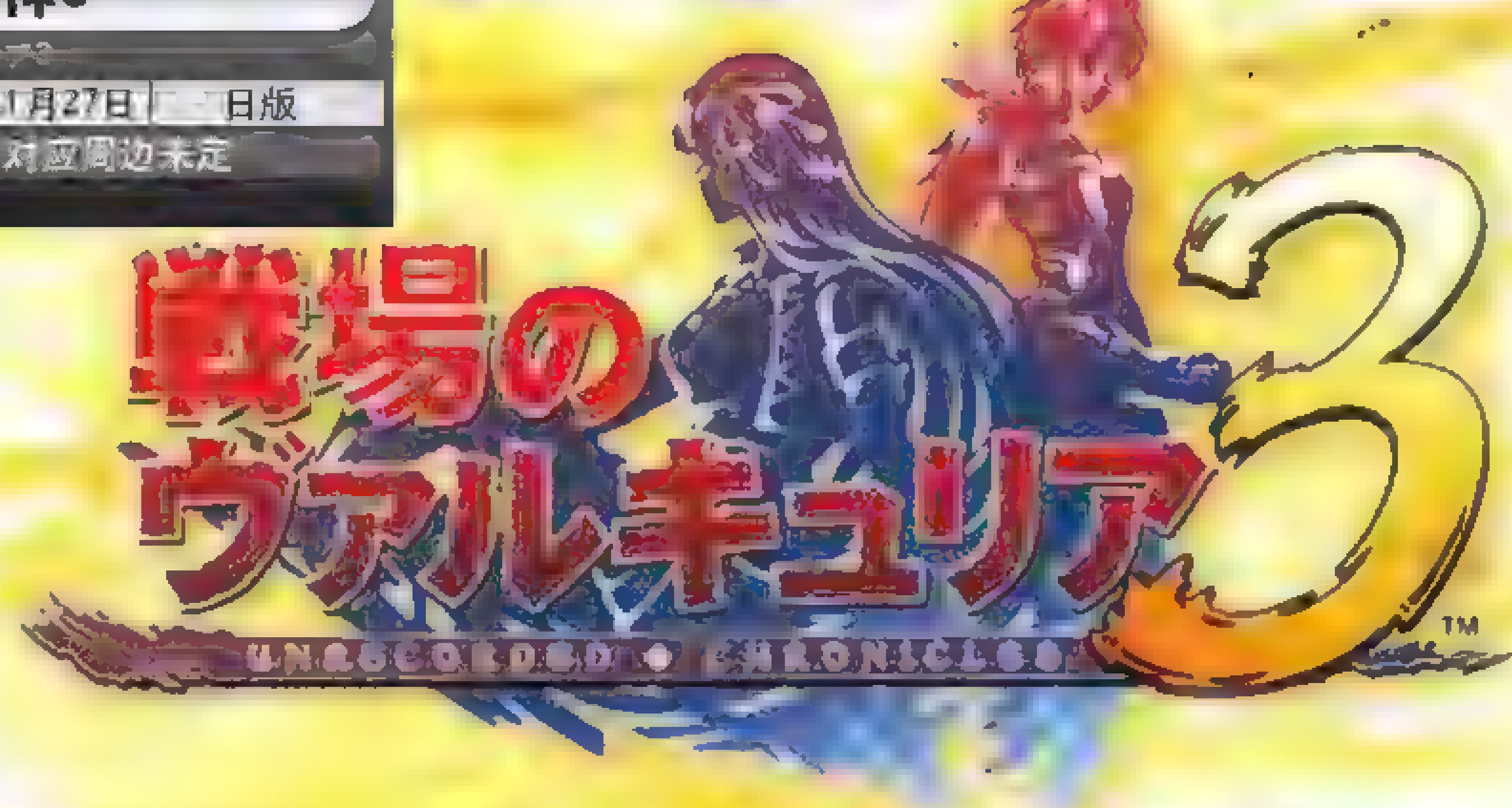
▶史莱姆会提示还有多少个发掘点等待着玩家去探索。

◀与其他玩家的联机通信也需要通过史莱姆才能进行。

战场的女武神3			
战场のヴァルキュリア3			
SEGA	S·RPG	预定2011年1月27日	日版
1人	5800日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.143 P78

文 胧月 美编 Juxi

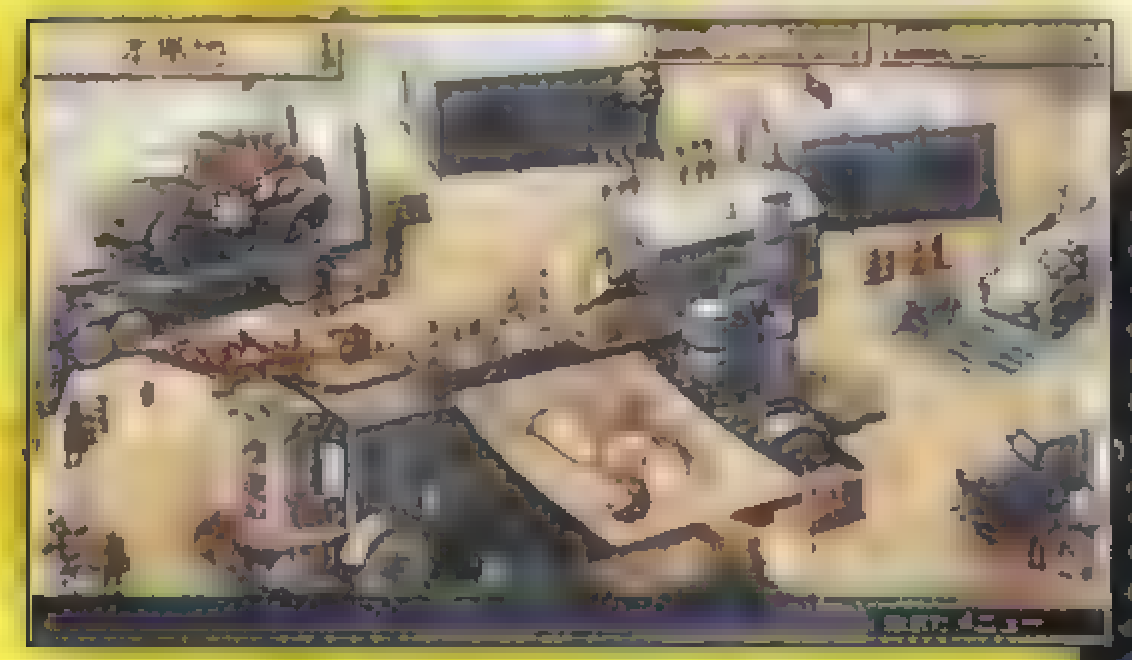


自官方于11月9日放出体验版以来，玩家已经能实际感受到本作相比《2》的变化了，但《3》的进化还不仅仅于此。在以前的作品里，玩家需要根据任务更换不同的兵种，本作则不必更换队员了——全新兵种变更系统是这次“前线”的重点介绍内容。

育成与战斗的精髓公开！

全新的角色育成系统

和系列以往作品一样，主人公所属的无名部队的全体人员都能通过战斗提升个人能力。只不过，本作的成长系统相比以往有了很大改变，下面就将为大家介绍三个主要变更点。



▲育成指令在部队的大本营中下达。

▲◀本作的角色育成加入了新要素，相比前作有了很大变化。

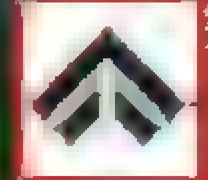
兵种可自由变更

本作中的所有我方角色都能自由更换基本兵种，但每个角色都有自己擅长与不擅长的兵种类型。转职为擅长兵种时，能力值会比通常值高一些；转职为不擅长的兵种则会导致能力值较低。总而言之，角色只需从基本兵种开始不断战斗，积累各兵种的熟练度，就能转职为强力的上级兵种了。

五个基本兵种

侦察兵

[illegible]但移动力和索敌能力均很高的兵种。



突击兵

擅长[illegible]较高，缺点是移动力较低。

对战车兵

擅长对战车及其他机械设施的攻击，攻击力和防御力都很高，不过移动力非常低。

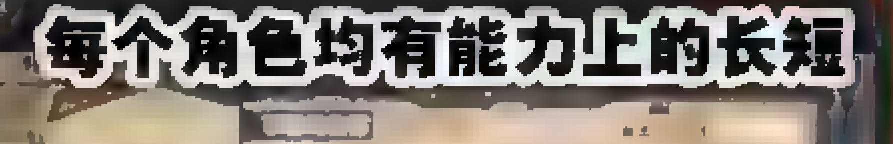
支援兵

能够回复角色HP并修理战车，缺点是攻击力和防御力很低。

装甲兵

能修理工事、拆除地雷，携带的盾牌令其正面有很高的防御力。

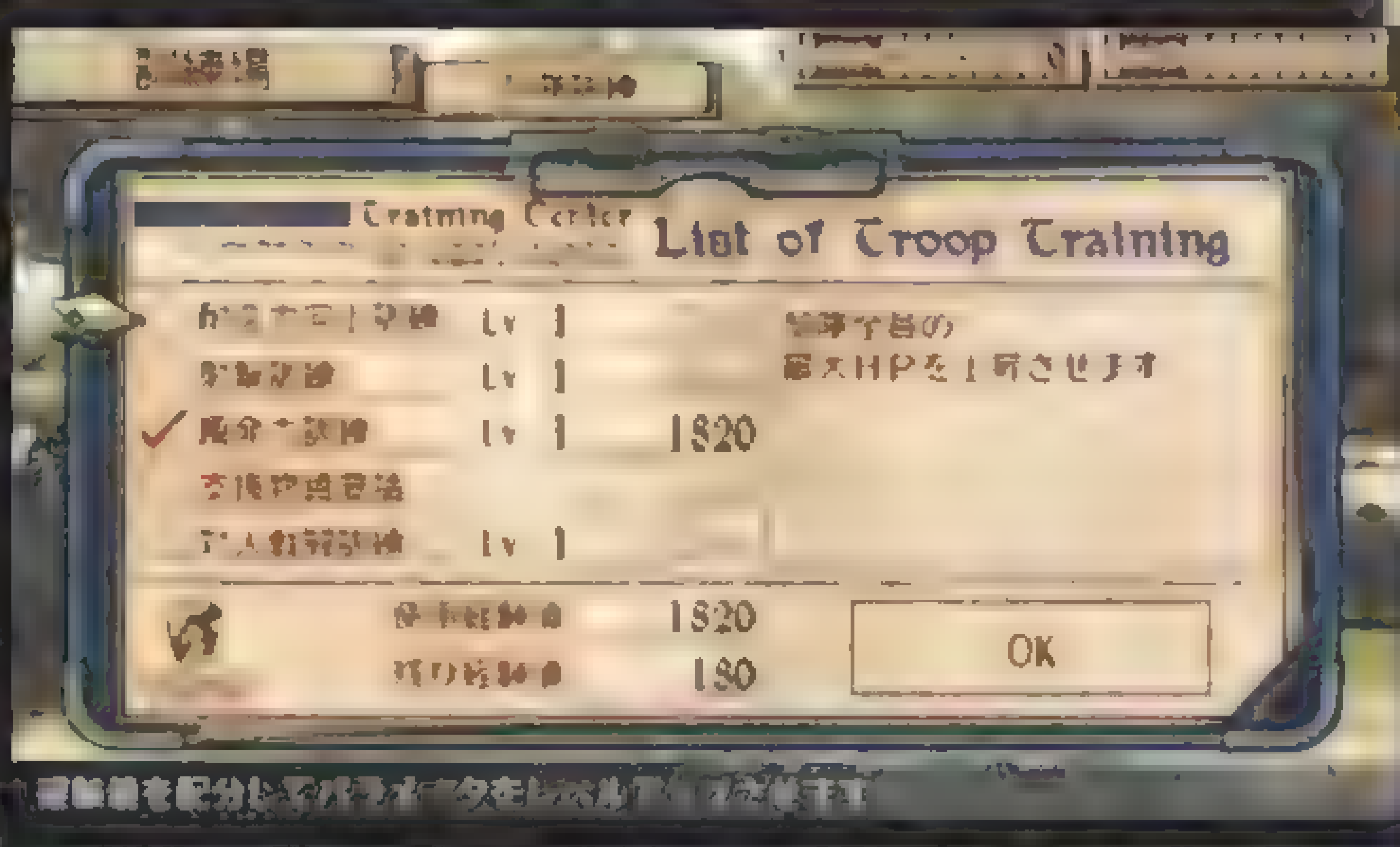
◀熟练度积累到一定程度就能转职为上级兵种。



◀即使是同一个兵种，不同角色的擅长与否也会导致能力的浮动。

全员升级

系列的前两作都是把获得的经验值按兵种类别自由分配，玩家必须对各兵种单独强化，而在本作中，只需对诸如「射击训练」、「对人战斗训练」等能力项目进行强化，部队全员均可获得能力提升，即这次经验值不再按兵种，而是按强化的具体能力来划分了。玩家着重强化哪个项目，整支部队的特征就被确定了下来。



▲经验值能分配到5个项目上，其中的耐久力训练是提高HP，射击训练为提高命中率。就像这样，各个项目都对应部队的一项具体能力。

潜在能力变更

潜在能力是显示角色个性的重要参数，在战斗中满足一定条件即会发动。和前作一样，潜在能力分个人潜在能力和战斗潜在能力两类，其中战斗潜在能力的习得加入了若干新要素，顺序上与以往相比有所变化。

个人潜在能力

人物固有的潜在能力，既有正面也有负面效果，部分会随着剧情的进行而变化。

战斗潜在能力

随着人物的成长同时觉醒的潜在能力，这些能力都是正面的，能让战况向着有利方向发展。

学会的技能以线连接

▲习得潜在能力后，习得桌面上的关键点会连接在一起。图中显示的是侦察兵和支援兵的战斗潜在能力，中间的一颗棋子是新的潜在能力，这时用线把它跟两端的棋子连在一起就好。

▶目标潜在能力两侧的侦察兵和支援兵都学会了该能力，本作中的能力习得便以这种「连线」的方式完成。

无名部队的新角色介绍

瓦蕾莉·艾因斯雷
原历史学家，编号12。由于对政府管辖遗址进行违法调查而被强制送到无名部队。

菲利乌斯·考利
编号21，拥有领袖气质，正义感强。由于过多地向上司提出意见而被踢到无名部队。

世界传说 光明神话3			
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3			
NBGI	RPG	预定2011年2月10日	日版
人数未定	售价未定		无对应周边
相关报道	Vol.141 P49/Vol.145 P32		

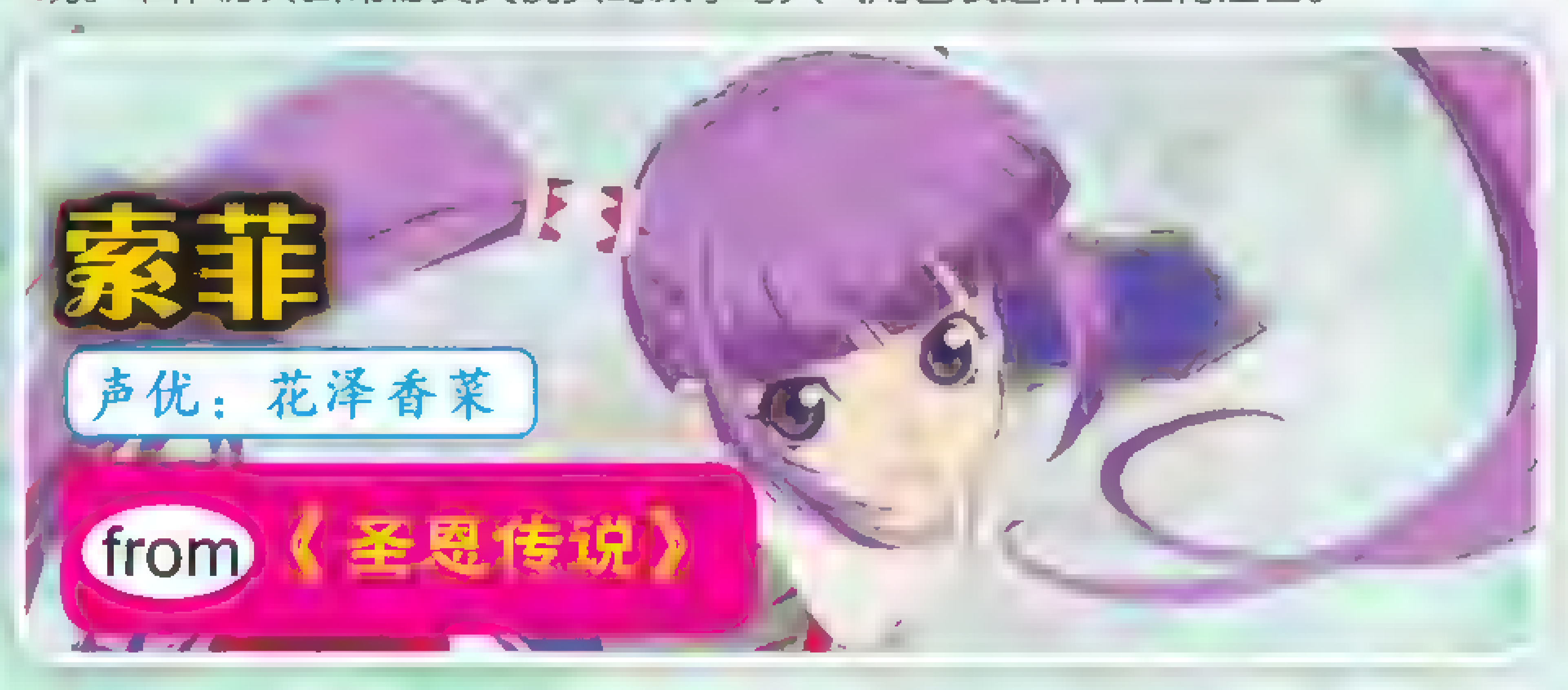
文 白菜 美编 澄香

选择职业与同伴一起战斗！

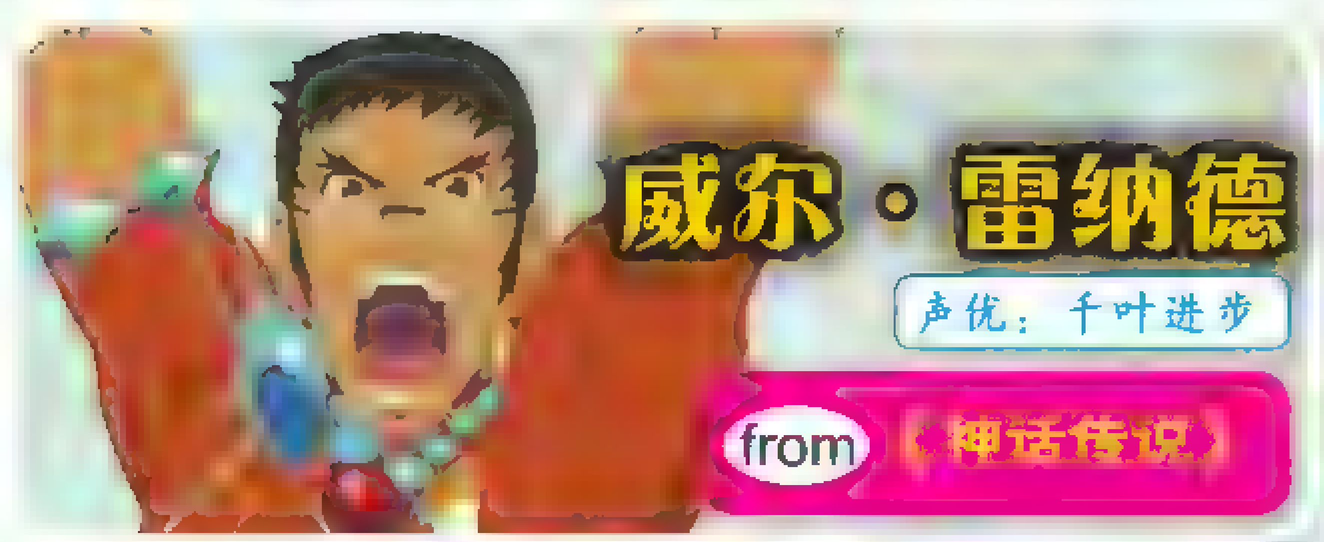
除了一贯的新参战角色介绍外，本辑前线还将为玩家们带来角色初期职业情报。本作不仅追加了新的初期职业，就连原有职业的插图也重新进行了绘制。游戏发售日已经公布，所有的传说FANS不可错过。

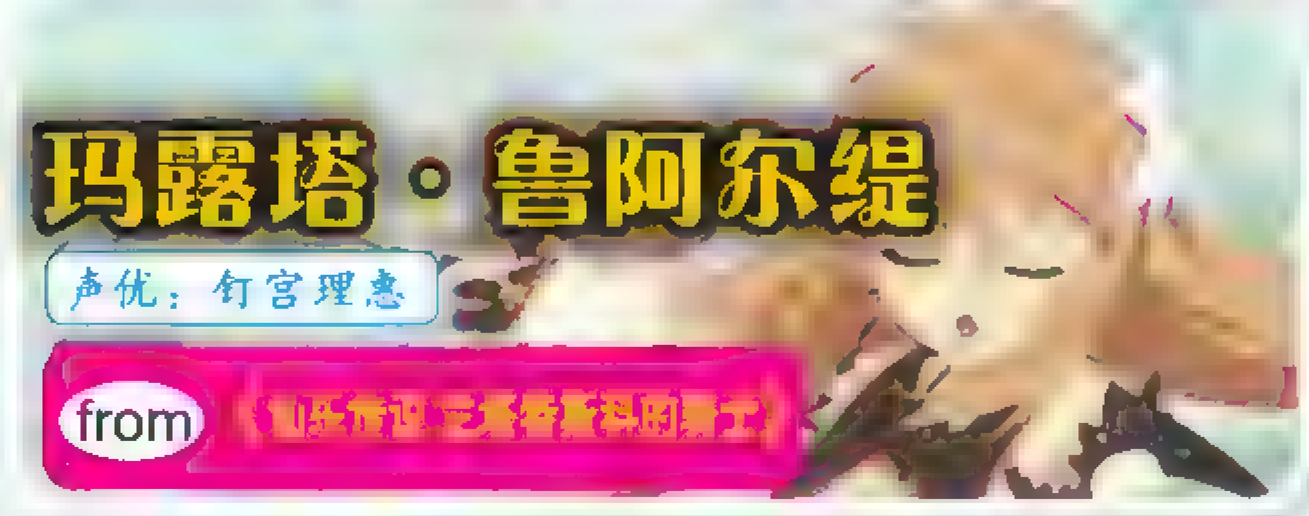
新的同伴秘奥义特写公开！

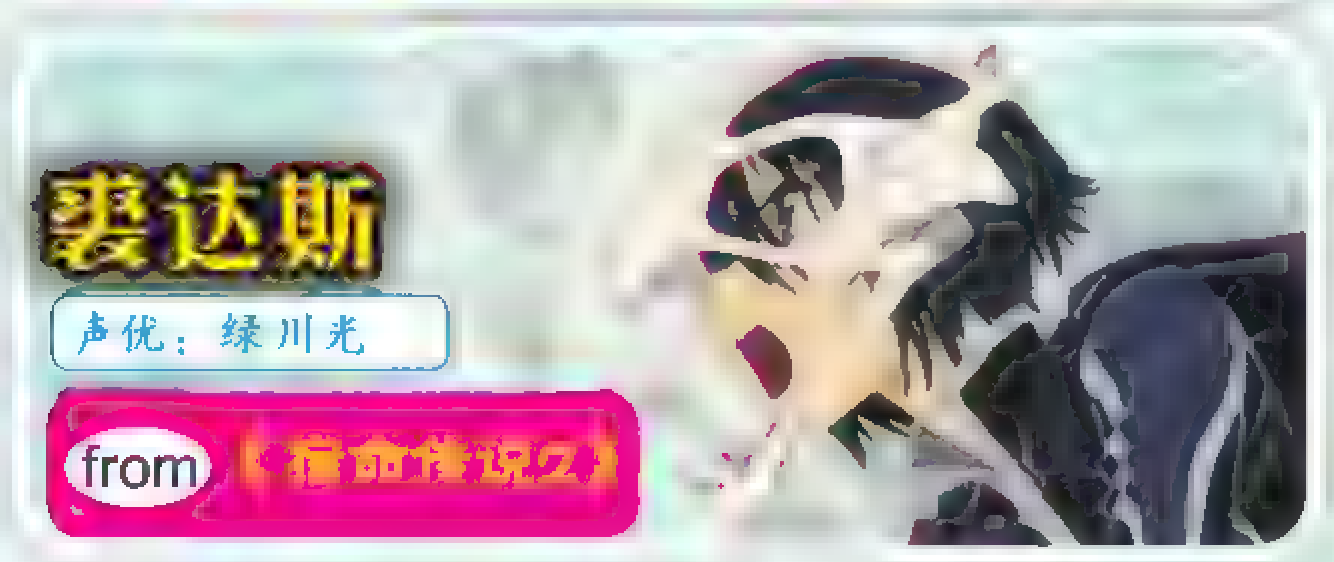
系列最新作的女主角索菲参战！玛露塔的登场也预示者另一波角色即将出现。本作初次公布秘奥义镜头的威尔与人气角色裘达斯也值得注目。



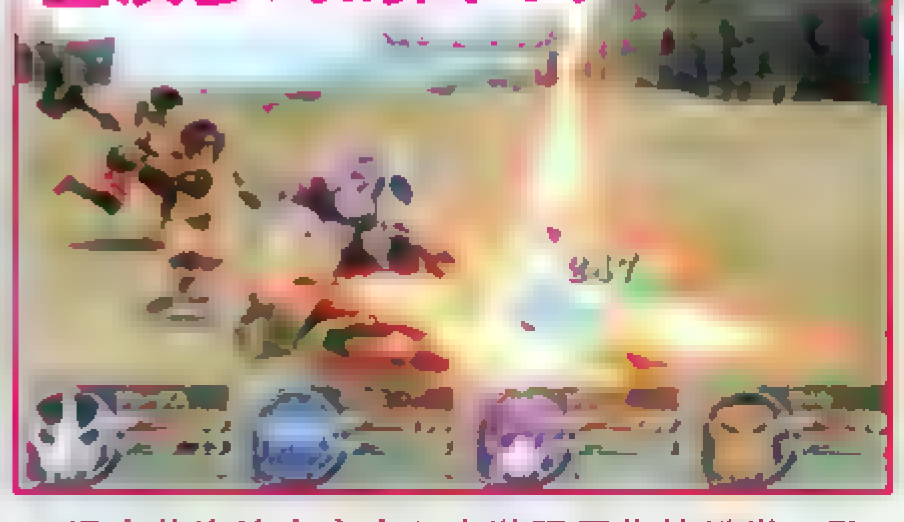
初期能够选择的7种职业造型



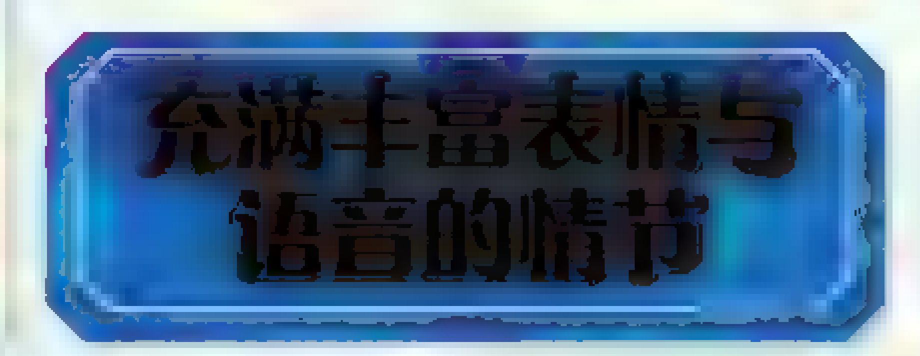




上演梦幻的战斗！

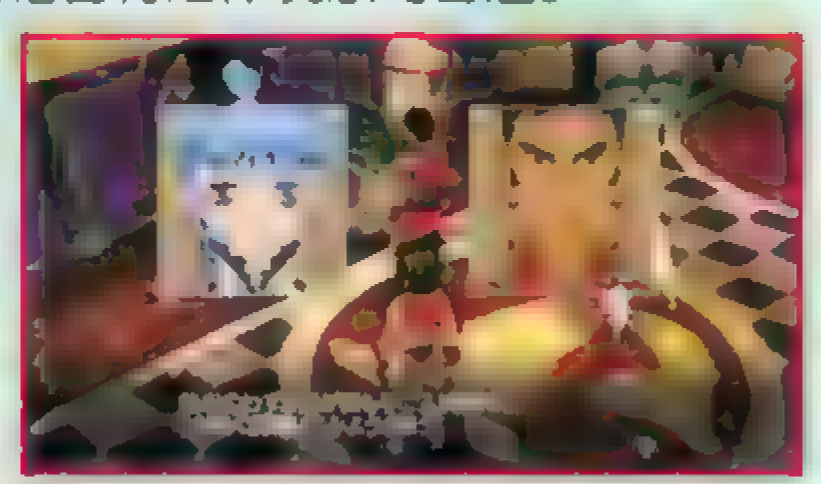


▲飒爽英姿让人产生正在游玩原作的错觉。队伍的编成必定会烦恼着大批玩家。



主人公所属的“安朵利比托姆”公会在故事中将解决一个又一个委托任务。在这过程中主人公将会遇到不少系列中的角色，并与他们并肩前进。表情生动的同伴们与全新收录的语音将陪伴玩家的冒险。

意料之外的相遇与对话无处不在



▶跨越作品的共演情节数不胜数！就算不知道出处也能乐在其中。

让你见识下7种职业的英姿！

以下将公开主人公在初期可以选择的7种职业全新造型。在前作将初期职业的职业经验积累到一定程度之后，可以将对应的上级职业解禁。本作的系统也大同小异，只是有部分上级职业的解禁条件有变化。

格斗家

擅长拳脚近身战。由于是以肉身攻击，攻击力稍逊战士与剑士一筹，但攻击速度却远远凌驾他们之上。

僧侣

为同伴进行回复或辅助的职业。以强化队友来弥补自身攻击能力的不足。

盗贼

擅长盗窃与短剑作战的职业。拔群的速度使其能够轻易打出高连击，并且可以盗取道具与金钱。

魔术师

特化攻击魔术的法系职业。防御力低下，且咏唱时毫无防备，需要前卫队员慎重地保护。

阔别八年的群像剧，回到你的身边

故事简介

为了能吃到超喜欢的胡萝卜，薇欧蕾特拒绝了双亲将她带去大城市的要求而固执地留在了卡洛特村。争执到最后，双亲给了薇欧蕾特三年的时间，要她展示出自己能够单独生存的证据。薇欧蕾特向旅行的炼金术士学到了炼金术，并在卡洛特村办起了一个"炼金术店"，但卡洛特村原本只是人烟稀少的乡下农村，如何让大家注意到这里，是薇欧蕾特首先要解决的难题……

PLAYSTATION PORTABLE

薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳特的炼金术士2 深蓝回忆

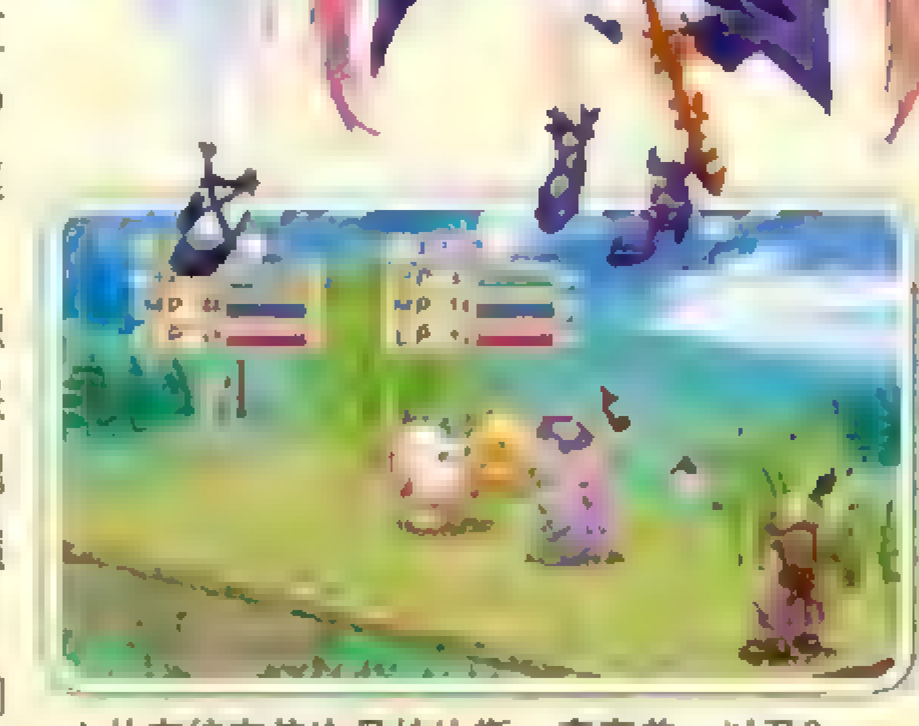
ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2 群青の思い出～

◆Gust◆RPG◆预定2011年2月3日◆日版

于2003年6月在PS2上发售的《薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳特的炼金术士2》，在经过大刀阔斧的改动与追加要素后，即将重制登陆PSP平台。本作是"《古拉姆纳特的炼金术士》系列"的第二作，第一作《尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者》已于2010年4月重制于PSP上。因此此次重制对于系列的粉丝来说无疑是个好消息，大家有理由相信素质会比前作更高。

新增要素：重制版最引人注目的新增要素，就是增加了3名原创的全新角色——拉比斯、奈奈美与苏菲亚。其中最能勾起粉丝兴趣的无疑会是苏菲亚，她在前作中也是以PSP版新增角色的身分出现在法克特亚神殿地下，本作中依然以迷路属性出现在卡洛特遗迹……她在前作拥有特殊身分，在本作中是否会保留该设定呢？

另外游戏追加了剧情与结局，画面比例也调整为16：9，更加适合PSP游玩。（文：白菜）



▲从左往右依次是拉比斯、奈奈美、以及2我们熟悉的苏菲亚。

お姉チャンバラ SPECIAL 通信协力，爽快而怪诞的动作游戏

PLAYSTATION PORTABLE

御姐武戏 特别版（暂名）

お姉チャンバラSPECIAL（暂名）

◆D3 Publisher◆ACT◆预定2010年冬◆日版

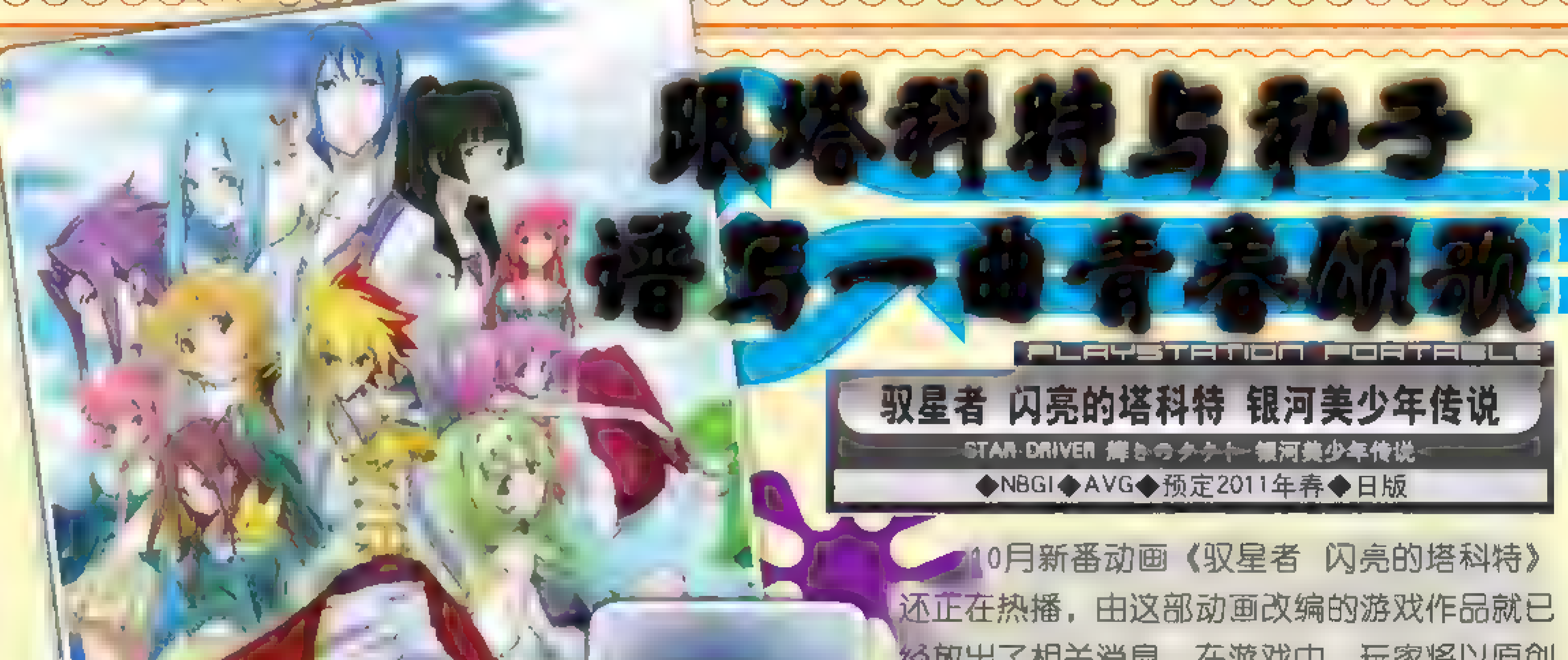
▶背景中的大船上又有怎样的敌人供Aya挑战呢？

由D3出品的《御姐武戏》前作是一款X360游戏，虽然游戏品质不能进入精良之列，但性感美丽的角色和华丽爽快的打斗还是让其拥有了不错的知名度。这次的续作预定在PSP上登场，希望厂商在拥有前作的开发经验后能进一步强化游戏品质。

▲弱质少女对抗彪形大汉，女忍者类游戏中经常出现的景象。

从目前公布的画面看，本作颇有牛仔式的西部风格，打斗画面也一如既往地夸张，攻击敌人后显现的出血效果虽然很显眼，但血液均以紫红上色，看上去并不算血腥。游戏采用任务制，选择任务并过关，关卡中获得的各种武器是这次的重要收集要素。 每个关卡的入口均设有大厅，两名玩家联机游戏时需先在此处会合，角色的高速耍酷连技带来的爽快感能借由联机一同分享了。

玩家可从五名女性中自由选择要操控的主角，其中两名的人设图已经公布，一名是牛仔御姐Aya，另一名是制服少女Saki，其余人物包括敌方在内，都集结了以往作品里的人气角色，可谓系列的集大成之作。（文：胧月）



跟塔科特与和子谱写一曲青春颂歌

PLAYSTATION PORTABLE

驭星者 闪亮的塔科特 银河美少年传说

STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説

◆NBGI◆AVG◆预定2011年春◆日版

10月新番动画《驭星者 闪亮的塔科特》还正在热播，由这部动画改编的游戏作品就已经放出了相关消息。在游戏中，玩家将以原创主角的视点在南十字岛开始生活，和动画里的角色一起描绘出一个个独特的故事。

代表玩家的原创主角是一名刚刚进入南十字学园的学生，和一般的AVG一样，游戏中会出现许多选项，是与塔科特战斗、与新藤合作还是与和子成为恋人，一切将由玩家自己来决定。游戏的战斗为指令式，通过选择攻击、牵制或防御来展开魄力十足的战斗。

除此之外，游戏还有独有的对话模式，满足一定条件后就可以与特定的角色进入“抚摸模式”，在这个模式里不但可以和喜爱的角色进行特殊对话，还可以利用光标进行触摸，提升双方的好感度。

▲不知道是不是可以让游戏中的所有女性角色成为恋人。

▲通过抚摸提升好感。

◀感觉对手好像很弱的样子。

（文：阿鲁）

NDS《妖精的尾巴》游戏第二作登场

人气动画《妖精的尾巴》讲述以夏为首的魔导士公会“妖精的尾巴”成员们，在魔法大陆上展开的冒险故事。本作是NDS上《妖精的尾巴》改编游戏的第二作，将以加尔迪亚大圣堂（カルディア大圣堂）为舞台进行原创故事。玩家在本作中可以使用多达35位角色进行战斗，战斗场景会出现各种危险的机关，此外破坏场景设施后会随机出现道具，利用这些道具可以起到增强自身魔法威力、骚扰敌方等多种效果。游戏的对战模式还支持最大4人联机对战，规则既刺激又欢乐。包括争夺胜利数的“战斗王室（バトルロイヤル）”，争夺破坏设施点数的“得分攻击（スコアアタック）”，以及搬运魔水晶到达终点的“魔水晶争夺战（ラクリマ争夺战）”。（文：酷洛洛）

NINTENDO DS

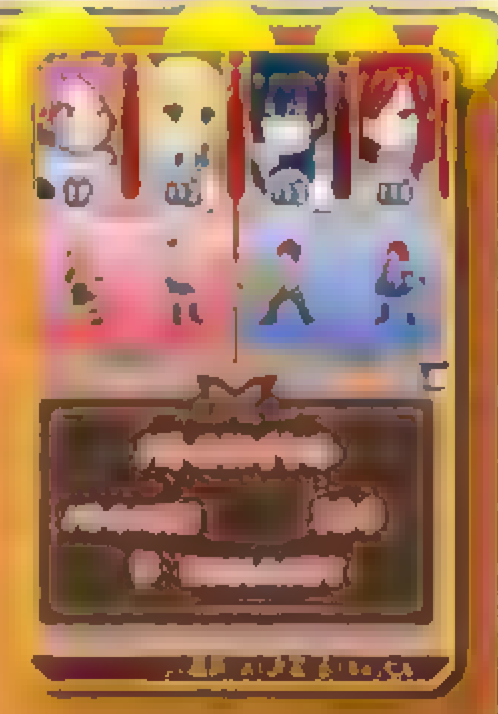
妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂

◆NBGI◆ACT◆预定2011年春◆日版

▲操作简单是系列的一贯特色，不知道这35位角色都是谁呢？

▲发现宝箱，赶快“打”开它。

▲使用凌厉的攻击打飞对手吧。



▲对战模式还支持组队作战。

颠覆常规的迷宫探索RPG

PLAYSTATION PORTABLE

冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿

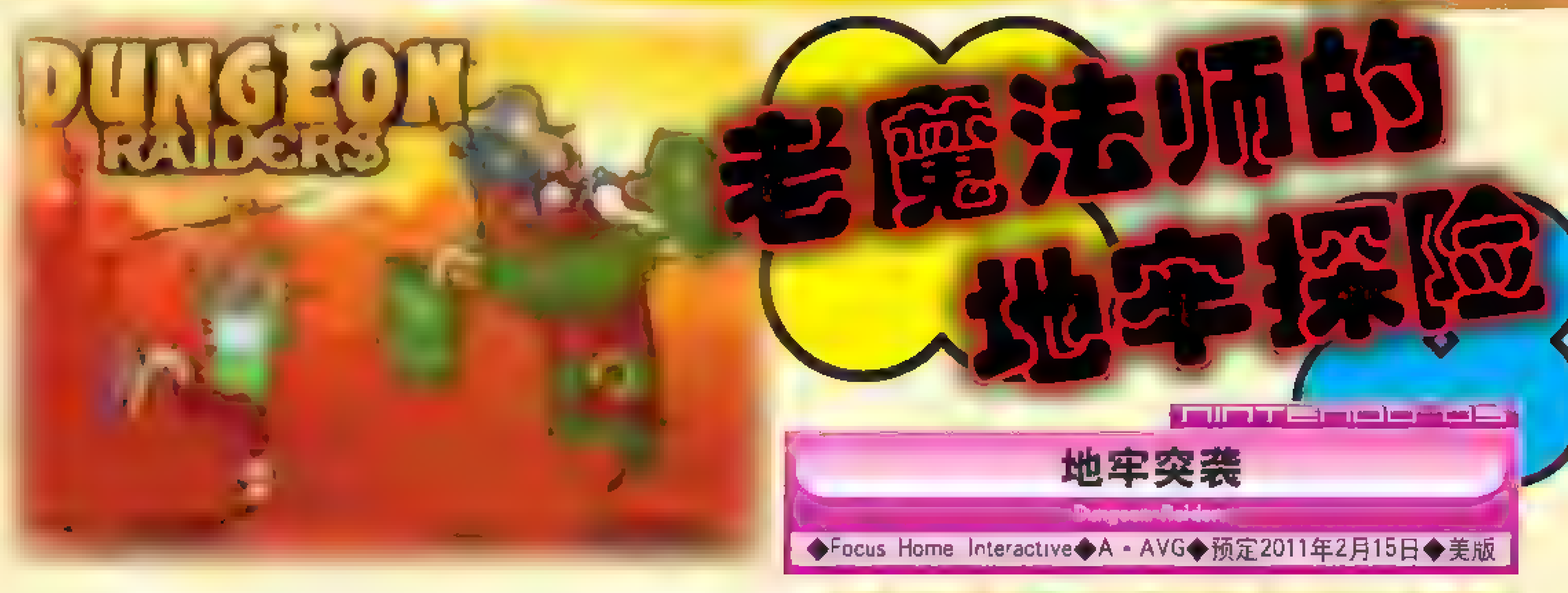
◆Starfish◆RPG◆预定2011年春◆日版

传统迷宫探索类RPG“《冬宫》系列”即将推出正统续作，新作在秉承了系列一贯的高自由度和丰富要素的同时，引入了具有颠覆性的系统。玩家在做成角色的时候，可以能够利用“头像导入”系统把自己喜爱的角色形象放入游戏中。只要记忆棒中的图片格式符合，玩家就能让其他游戏中的任意角色在本作中登场！而在此基础上，新作还追加了“风格导入”系统，让玩家得以任意设置角色的风格，自由度大大提高！

配合上述两个系统，玩家可以在12个种族、16种职业中随意选择搭配，制作出只属于自己的个性团队探索深邃神秘的迷宫。而本作的迷宫包括遗迹、沙漠、洞穴等等丰富多彩的场景，考虑如何搭配队伍挑战迷宫中隐藏的强大敌人将是游戏的最大乐趣所在！（文：苍穹）

▶利用“头像导入”等系统能够做出一支风格迥异的队伍。

◀极具个性的强大BOSS将在迷宫深处等待着玩家的挑战。



NINTENDO DS

地牢突袭

Dungeon Raiders

◆Focus Home Interactive◆A・AVG◆预定2011年2月15日◆美版

《地牢突袭》是2009年于iPhone平台发售的一款动作冒险游戏，NDS平台的本作则是该作的移植作品。游戏的主角是一个名叫Glandalf的白胡子魔法师，玩家需要扮演Glandalf去营救朋友Luigi并最终打倒吸血鬼。游戏采用的是卡通风格的3D画面，操作方法新颖易用且关卡设计独特，而视角则是俯视视角，根据上屏的地图，玩家可以随时查看当前所处位置以及行进路线。在冒险的途中我们将遇到不同种类的敌人，需要避闪与进攻并用，而解谜也是冒险的难题之一，玩家需要通过推动箱子、使用道具或施展魔法来解决问题。其中最独特莫属魔法的施放，玩家要根据魔法书上的图形在屏幕上按原样画出，从而成功施放魔法。　　（文：伊娃）

▲游戏中共有20种场景各异的地牢供探索。

▲点击屏幕上的敌人可以进行攻击。

禅花园为你带来心灵的祥和安宁

NINTENDO DS

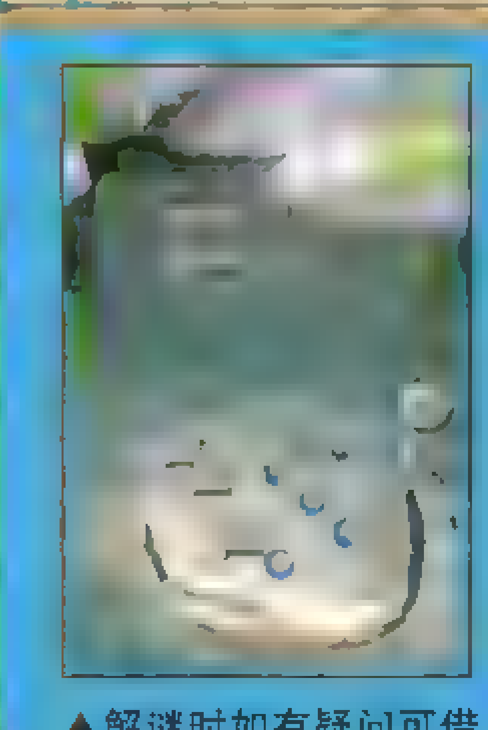
真塞斯　禅花园

Zenses Zen Garden

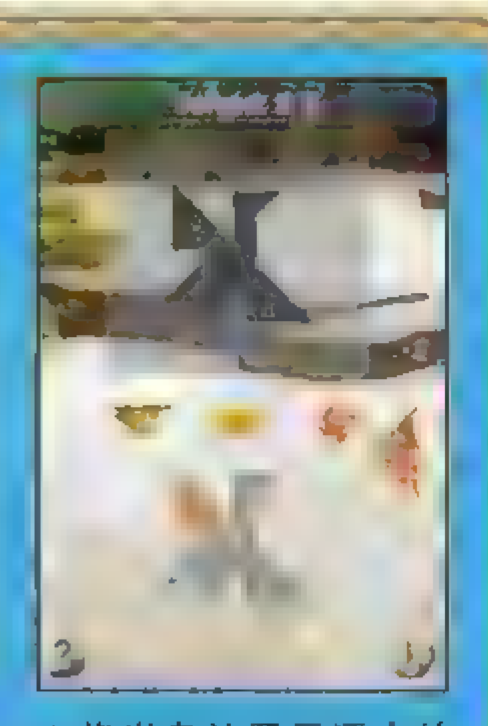
◆Game Factory◆PUZ◆发售日未定◆美版

《禅花园》是继“《真塞斯》系列”的《海洋》和《雨林》后的第三部作品，该系列转为女性设计，让其通过游戏来缓解来源于生活的各种压力。兴起于平安朝的日本传统园林，被西方人称作“禅花园”，以耙痕宛然的白沙表示大海，以排布有序的组石表示岛屿，是日本人涵养精神的最好的园林。本作则是一款融合了“禅花园”的益智解谜游戏，每款游戏的背景图都是简单而美丽的“禅花园”风景照，再结合空灵、缥缈、平和的背景音乐，让玩家拥有自己的“独处时光”，让心情得到放松和平静。本作共包含了6款游戏，每款都有50多个关卡，游戏的玩法简单易上手，且都是通过触控笔完成。

（文：伊娃）



▲解谜时如有疑问可借助游戏的提示功能。



▲将棋盘放置于溪中的圆石上颇有一番趣味。

假面骑士的巅峰之战在此展开

PLAYSTATION PORTABLE

假面骑士 巅峰英雄 OOO			
仮面ライダー クライマックスヒーローズ			
NBGI	ACT	2010年12月2日	日版
1～2人	6090日元	无对应周边	

随着特摄片《假面骑士000》的开播，作为宣传手段之一的《假面骑士 巅峰英雄》续作也紧随推出。本作的最大卖点自然是平成12部《假面骑士》齐齐参战，在PSP平台上演绎梦幻般的巅峰对决。喜欢假面骑士的同学们，一起来学着酷洛洛的小编形象手势，走进假面骑士的世界吧！

文 酷洛洛 美编 咕噜

战斗基本操作

按键	骑士对战	杂兵战
→/←	移动或防御	移动
↑	跳跃	
↓	蓄气	
→→/←←	奔跑	－
□	轻攻击	
×	重攻击	
○	必杀技	
△	超必杀技	
滑杆	特殊能力	
L	左回避	—
R	右回避	跳跃

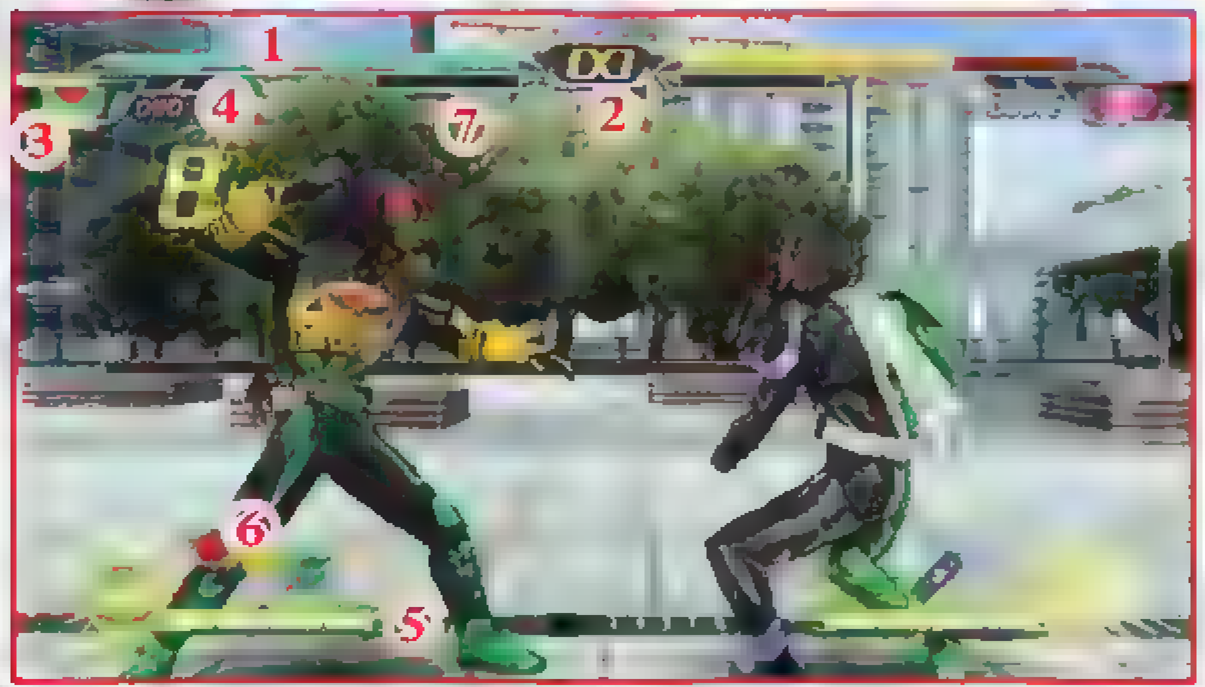
模式介绍

ラグナロク モード	毁灭模式，游戏的故事模式
アーケード モード	街机模式
VS.CPU モード	对战模式
VS.2P モード	联机对战模式
トレーニング モード	练习模式，含训练与教学两种模式供玩家选择
ギャラリー モード	画廊模式，浏览游戏及原作中的各种资料
オプション モード	设置模式，对游戏的各种设定进行改动

战斗特殊动作

按键	作用
倒地、吹飞浮空期间□/×	受身
朝对手方向←+×	投技
被投时□/×	拆投
攻击期间→→	骑士取消
对手在巅峰时间使出超必杀时△	梦幻反击

对战画面解说



①体力：双方血槽均有4条，按照血量高低分别以绿、褐、黄、红四色表示，体力为0时被视为击倒。

②时间：剩余时间为0时战斗将强制结束，血量高者胜出本场战斗。

③巅峰槽：当任意一方巅峰槽涨满或HP槽进入红色阶段就会进入巅峰时间模式。

④胜点：获得所有胜点的一方将胜出战斗。

⑤气槽 气槽蓄满就可以使出超必杀技。此外气槽还包含多个气格，用于发动骑士取消或各种特殊能力。

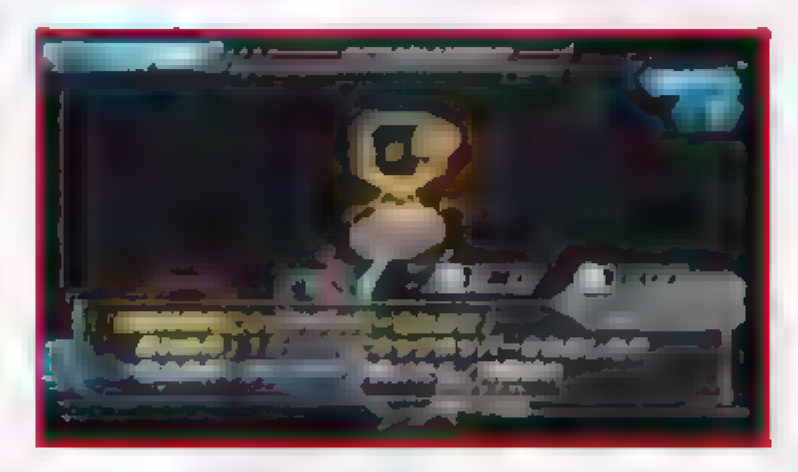
⑥特殊能力栏 显示骑士当前的特殊能力，例如变身状态，可以使用的卡片等等。

⑦防御槽 防御对方攻击时该槽会增加涨满时一定时间内无法进行防御。

毁灭模式

本作的故事模式，玩家可以选择假面骑士OOO或假面骑士W为主角进行游戏。随着故事的进行，玩家可以收得其他作品的假面骑士，许多非作品主角的骑士都要通过在毁灭模式收得后，才能在对战模式中使用。

每个关卡玩家都要选择辅助的骑士与OOO或W展开冒险，关卡由不同的小格组成，在指定回合内到达终点即可完成，玩家每前进一小格就会消耗一回合，同时随机出现的敌人也会纠缠不清地追赶我方。蓝色的格子表示已经占领的区域，红色格子表示敌方区域，白色的格子表示道具或剧情区域。关卡战斗的胜负条件多种多样，若被打倒或无法完成条件，玩家就会停留在前进之前的格子上，直至完成前面的关卡才可以继续向前。一个关卡还存在各种的分支，主要是影响消耗的回合以及分支上遇见哪些假面骑士。



战斗主要分为杂兵战和骑士对战。走进红色格子或敌方追赶后会触发的杂兵战，杂兵战采用一般的动作游戏战斗进行，按照任务要求击倒所有敌人即可，注意杂兵战是无法防御的。地图上还有多位未知身分的骑士存在，通过一定的剧情对话或战斗可以收得这些骑士，当然也有一些敌方骑士，这时会必定触发战斗，骑士对战则以格斗游戏的形式进行，以下我们会详细讲解，此外每关的终点必定是骑士对战。

巅峰时间&最终反击

出现巅峰时间时，画面会出现“CLIMAX T ME”的大字提示，这时双方的气槽都会立即涨满，这时可以立即使出超必杀技追击对手；而当一方在巅峰时间使出超必杀技时，另一方跟着按△就会发动最终反击（FINAL REFLECT）。最终反击时要求玩家不断连续按键（△、□、×、○均可），让画面中央表示玩家一方的计量值超越对手，计量值高的一方将可以使出超必杀技。注意没有超必杀技的骑士，连按键胜出后只会使出投技破解对手的超必杀。此外巅峰时间与最终反击仅在几个对战模式可以使用，毁灭模式不含此要素。

骑士取消系统

每个骑士的气槽都有多个小格，用轻攻击和重攻击进行连击期间，接→→可以消耗一个气格来取消硬直，这时就可以继续进行连击了。由于游戏存在有连击伤害修正，随着HIT数增多，连续取消并连击所造成的伤害会越来越小。另外○键的必杀攻击是无法取消硬直的，因此可以留在连技终结时使用。

玩后感

本作基本保持了PS2上前作的画面水准，角色建模与招式效果并没有任何删减，战斗过程也没有出现任何掉帧的情况，加上简单的操作绝对能让玩家打个痛快。不过故事模式存在几点不足：退出模式过于不人性化，每次都要进入关卡内才可以中断退出；此外玩家也无法观看路线全貌，只能通过迷你地图查看关卡路线让人颇为不爽。总结来说，虽然无法改变其FANS向作品的定位，但凭借骑士们帅气无比的超必杀特写，相信喜欢热血主题游戏的同学们绝对不会错过吧。

文 马修 美编 Juxi

“《SD高达》系列”是掌机平台的常客了，从黑白GB时代就和掌机玩家多次见面，GBA上也有有趣激烈的《SD高达FORCE》。这款登陆NDS平台的最新作改编自同名动漫，动画、漫画、模型、日用品等多方位出击的《SD高达三国传》，也终于在游戏中再添生力军。

SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战			
NBGI	ACT	2010年12月2日	日版

三璃纱之乱世

关注动漫模型的朋友们相信对《SD高达三国传》已不陌生，三国武将+高达，便成了非常有特色的“三国高达”，而真三璃纱大陆就是三国高达们的世界。本作收录的时间段为黄巾之乱到赤壁之战，其中讨伐董卓、消灭袁绍袁术兄弟等都有收录其中。除了主线、支线剧情，还有“项羽之乱”模式，以及供玩家随便挑战的“自由模式”也有。除了以上这些，游戏还有一个非常有趣的打牌游戏——国盗り札合战。下面为大家一一介绍。

菜单

主菜单

メインゲーム	主线游戏
国盗り札合战	打牌游戏

主线游戏

シナリオモード	剧情模式
フリーミッションモード	自由模式
项羽の乱モード	项羽之乱
武将事典モード	武将事典
オプション	设定
パスワード	密码

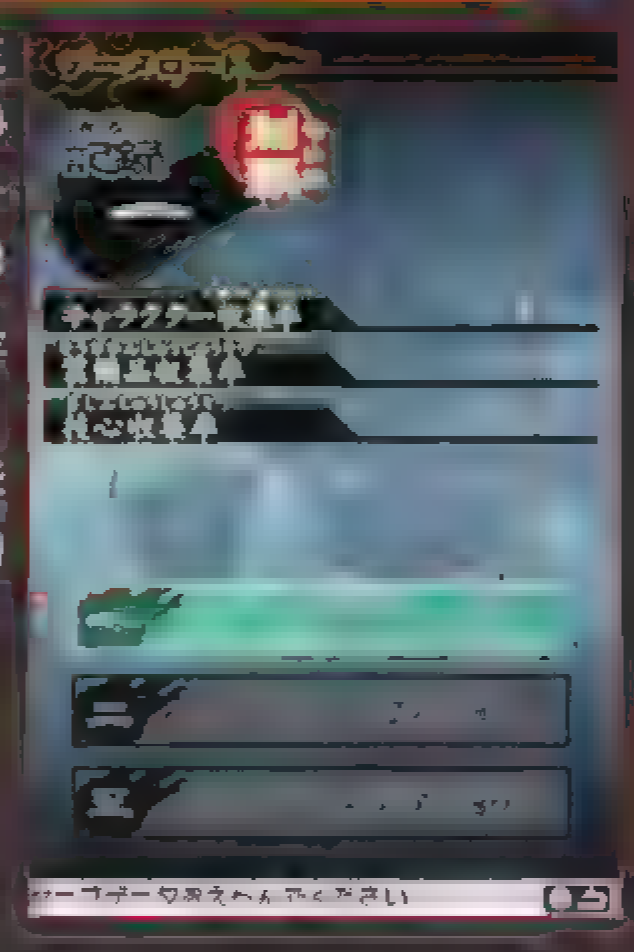
国盗り札合战

一人であそぶ	单人游戏
みんなであそぶ	联机游戏
あそび方	规则说明
攻击技リスト	胜利花色及赢取点数说明
おわり	退出，该模式菜单中必须通过该项退出

模式讲解

剧情模式

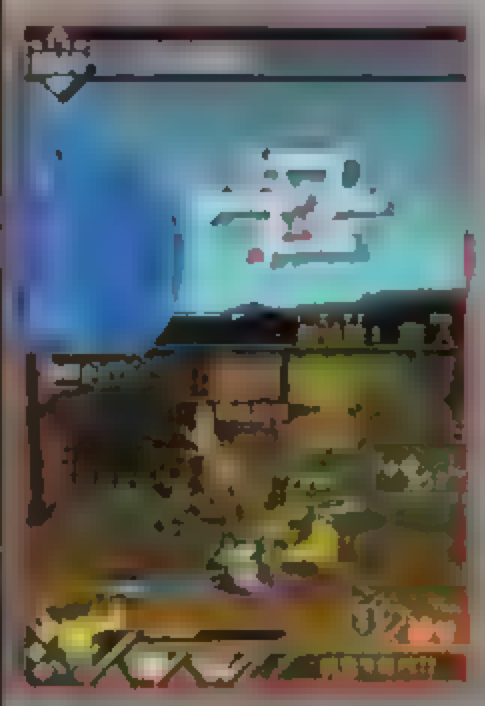
主线游戏的主要模式，包括有24个主线任务及12个支线任务，其中24个主线任务大都是刘备势力的故事，而支线故事则是关于曹操和孙权势力的战斗。



动作关卡

游戏最主要的关卡了，大多都可选3个人，个别关卡会限制所选人数。进入该关卡后，"メンバ变更"为改变角色，"装备变更"为改变当前装备，"技心录"是改变当前技能，"战场状况"是确认该关卡的任务、出现武将等，"ステータス确认"是确认当前状态。

进入游戏后就是激烈的战斗了，上屏会显示战场地图，据点、敌将、目标地点、伏兵等都有显示，游戏的主要任务除了完成指定目标，拔据点、消灭伏兵、讨伐敌将也是游戏的主要内容。除了据点和伏兵，地图上还有隐藏的敌兵，有的可以全部消灭掉，将兵长消灭后会得到一个技能作为奖励；有的则无限出，刷连击数的话，打这些杂兵绝对是首选。



游戏玩起来和无双很像，普通技、特殊技、必杀技一应俱全，特殊技即战斗准备时装备的"技心攻击"，和普通技、必杀技以及其他特殊技之间的连携效果非常好，不过使用时会消耗技心槽，技心槽空了后再强行使用就会进入短暂的眩晕状态，但如果停止使用特殊技，技心槽就会很快回满，注意，闪避的话不会回复技心槽。必杀技则可发动三次，不仅威力大，还有受攻击者眩晕的效果，单挑BOSS时一定要好好用，而且杀完一个敌将还会给增加一个必杀技使用机会。

游戏中可以随时换人，换上来的角色进入战场时可以接续之前的连击数，而换下去的角色的技心槽会加满，体力也会慢慢恢复。活用的话，无论普通战斗还是和BOSS单挑，都可以打得非常爽快。

道具装备

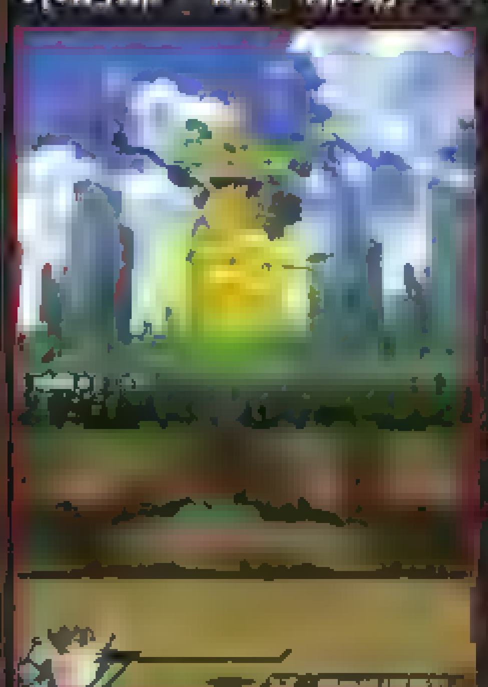
每个角色的道具栏有四格，其中第一个是武器专用，最后一个是回避专用，中间两个则用来装备各种附加效果的道具。武器的话，只要选择同种类的就可以，不过必杀技也换成该武器对应的必杀，而非该角色本该拥有的特色必杀。

附加效果方面，个人比较推崇增加攻击和掉落道具的，其中最大增加攻击力的道具力丸（大）在主线19关过关后入手，提高掉落道具和质量的武钱剑则在第10关五星评价过关后入手，这两样道具都可以反复刷。

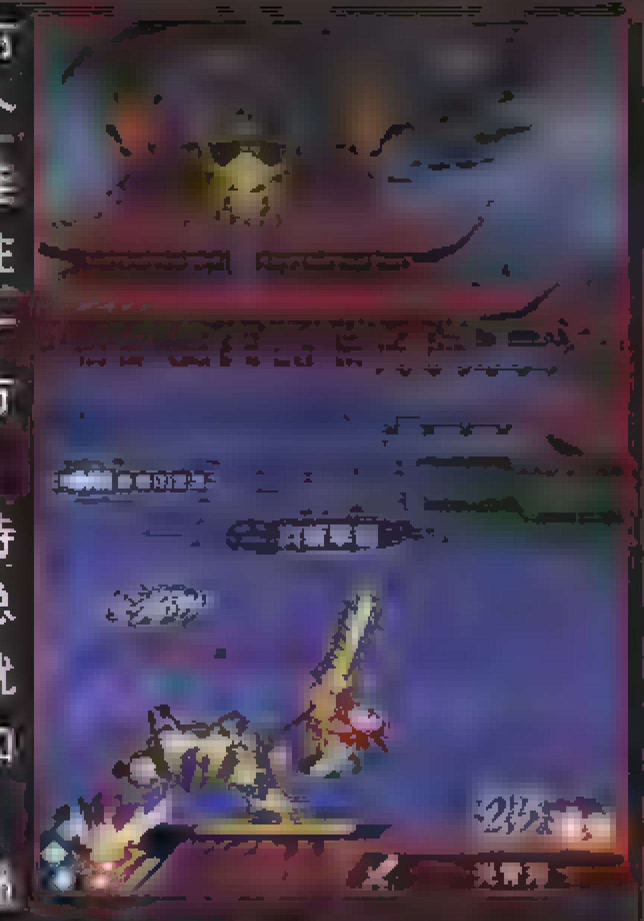
最后一项都是「〇みの心眼」，个人推荐「读みの心眼」，回避的距离长，战斗时自然更自由更安全一些。

特殊BOSS战

游戏初期会有对黄巾军的巨大BOSS黄天的特殊战，不过都有操作提示，难度不大，比较有难度的是对袁术的那一战，那场BOSS战主要是把袁术发来的黑球给砍回去，就像打乒乓球一样，三次后袁术就会被打落到地上，这时就可以好好虐他了。



此外EX1的单挑吕布战斗虽然属于平常的ACT战斗，但是初期用曹操挑战难度也是相当大的，核心战术就是用斩击术远程攻击，当吕布冲过来就跑，由于必杀技攻击还可以让吕布进入眩晕状态，这个时候可以冲上去用连招狠狠地解决他，注意，吕布的攻击有一定几率让我方处于方向相反的混乱状态，这个时候一定要保持清醒赶快跑开——总之，初期打EX1，就是一个“蹭”字。如果确实觉得有难度，也可以等以后有了强力武器和强力技能后再来挑战EX1。

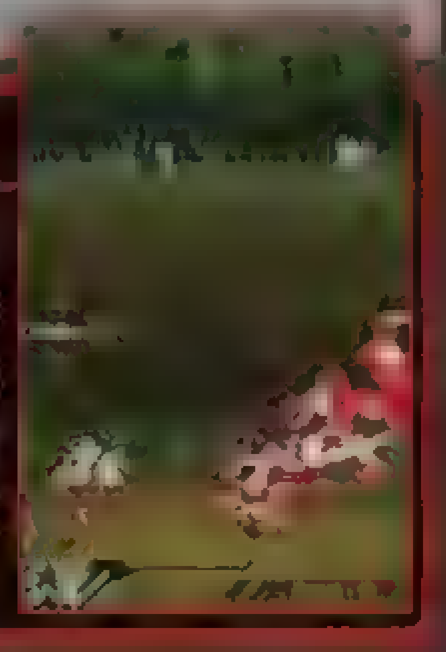


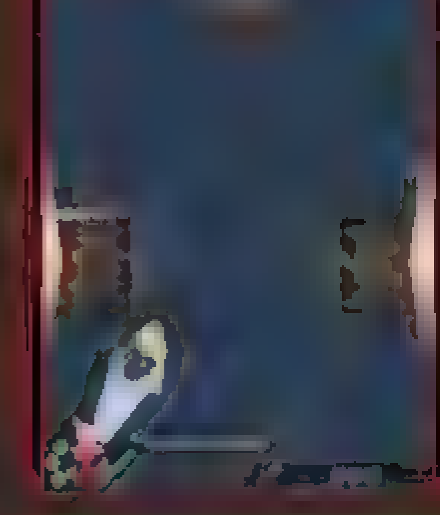
特殊关卡

主线中有四个特殊关卡，包括有主线18话“赵云一骑驱け”、21话“明日を照らす炎”、22话“天雷火炮”和24话“天翔ける战神”，以上关卡无法选人，且游戏开始前会提示操作。

18.赵云一骑驱け

赵云长坂坡之战的简化版，左右来回奔跑冲飞成排的敌兵，盾牌兵需要从后面冲垮，正面的盾牌兵或障碍需要绕过或跳过，总共有三个部分。



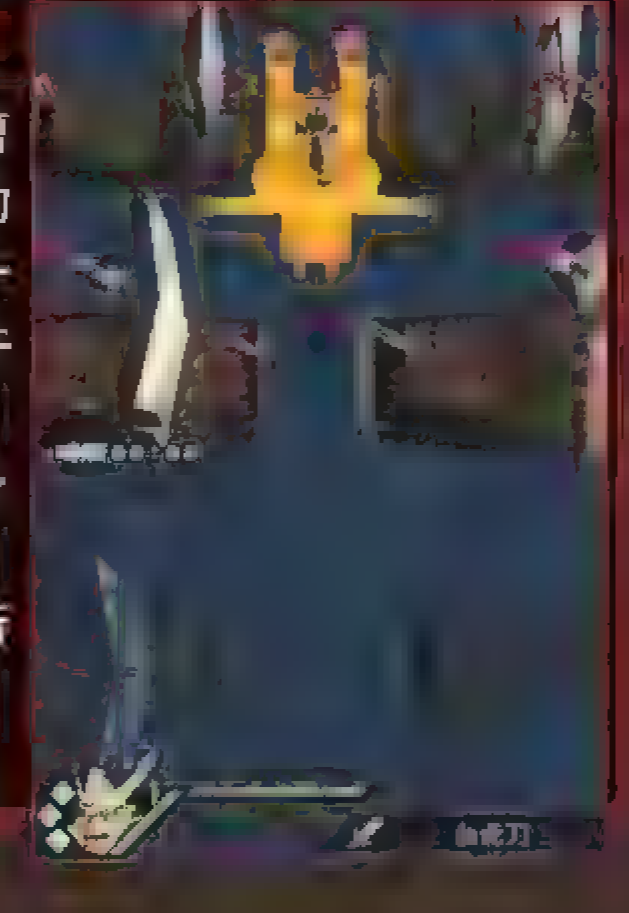


21.明日を照らす炎

操纵黄盖火船去撞曹操江上连环舰船，从而引发火烧赤壁，需要躲过各种障碍，尤其要注意那些跳板，加速冲上跳板是躲避障碍的关键。

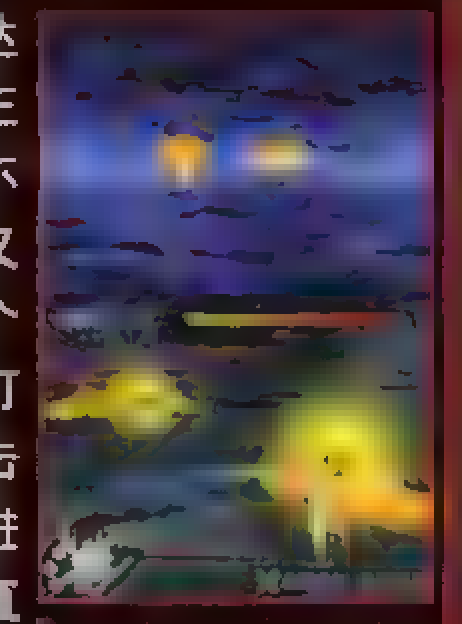
22.天雷火炮

周瑜驾船去给曹操庞大的舰队最后的致命一击，同样要一路上躲避各种障碍并及时加速冲上跳板，大致玩法和“明日を照らす炎”差不多，不过由于船体大，所以更容易撞上障碍，好在路线不是很长。

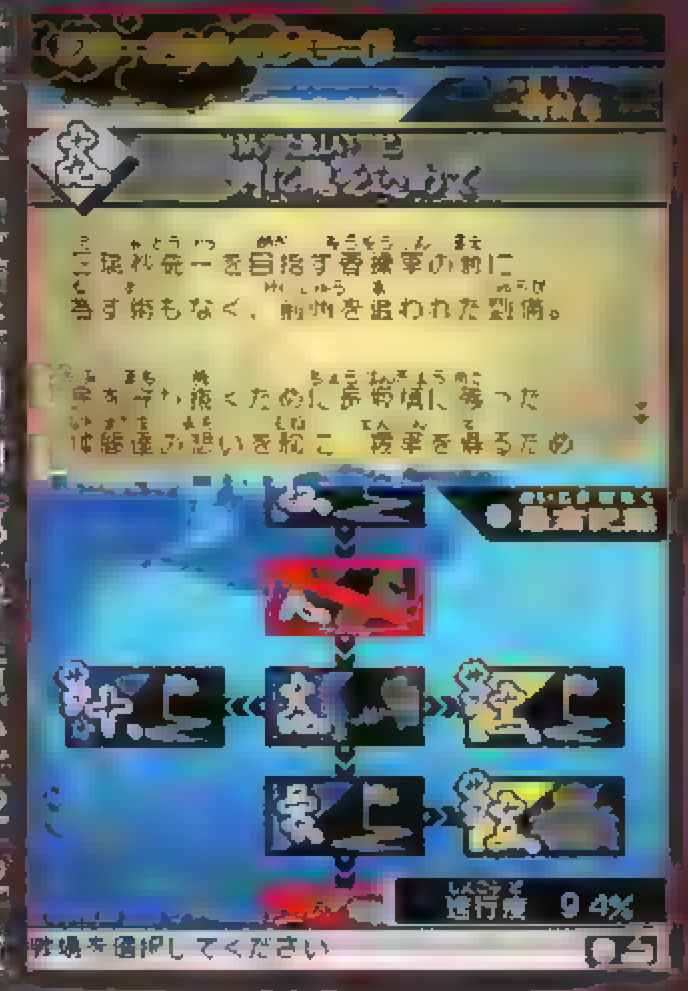


24.天翔ける战神

刘备高达和曹操高达的最终决战，算是空战，正常距离下，普通射击攻击不到曹操，强力射击蓄力时又无法躲避，因此对射这个念头可以打消了。个人的打法是，当曹操进行普通射击时，我方连点左或连点右进行快速闪避，注意不要一直往同一个方向闪避，否则一旦到版边没法继续闪避可就挨打了。射击6次后，曹操会身上发黄色光芒向我方进行冲撞攻击，这才是我方攻击的最好时机——在大约距离一人距离的时候，按下A，时机掌握得当可以无伤把曹操砍回去，即使略有误差被伤到，也是1～3的伤害，我方还是占便宜。冲撞三次后，曹操高达会进入匀速飞行状态，这时一定记得按X蓄力一发超级射击打过去。当把曹操的HP打到一半以下时，曹操会多一种旋转式冲撞，这种冲撞无法打回去，只能防御或闪避。此外，两机经常会纠缠在一起，这时一边侧移一边快速按射击键和攻击键即可。



自由模式



▲自由模式中玩不了特殊关卡

自由模式和剧情模式差不多，动作关卡可以随便使用喜欢的角色，特殊关卡则无法在自由模式中挑战。如果剧情模式全部关卡都以五星评价过关，通关后在自由模式中就会出现隐藏的EX2和EX3关卡，EX2完成五星评价过关后可以得到隐藏机体项羽，EX3在击破数达到150时会出现祝融，击破数达到225时会出现孟获，打败他们后过关后入手。

项羽之乱

该模式有点类似于挑战模式，只能选项羽一人，只有一种专有武器，战斗中除了打败BOSS会掉落大馒头，其余时候在游戏中得不到任何补充HP的道具，所以增加道具掉落率的装备就不用装了。由于难度比较高，所以建议等通关后有了高级的技心和装备后再来挑战。

一般来说力丸（大）最少装一个，另一个可以稳扎稳打装提高防御的，也可以再装个力丸（大）。技心上，片手剑的远程技能斩击术系最好装上，熟练的话，可以大大降低我方对BOSS战时所受的伤害。

进入游戏后需要击破301部机体，其中6部是BOSS机体，分别为孙权、曹操、吕布、张飞、关羽和刘备，全部通过后便获得隐藏机体——刘邦·刘备高达，加上剧情模式的46部机体和自由模式入手的3部隐藏机体，游戏中登场的50部机体便收集全了。

国盗り札合战

类似于麻将的打牌游戏，但没有吃、碰、杠这些，番数上和一般的日本麻将一样繁杂众多，由于是非主线模式这里就不详细介绍了，菜单中的“あそび方选项”是详细的规则说明，“攻击技リスト”则介绍各种强力的牌组。游戏为刘备、曹操、孙权、吕布四部高达打麻将（汗），开始时先决定谁持有玉玺，持有玉玺便相当于麻将中的坐庄。

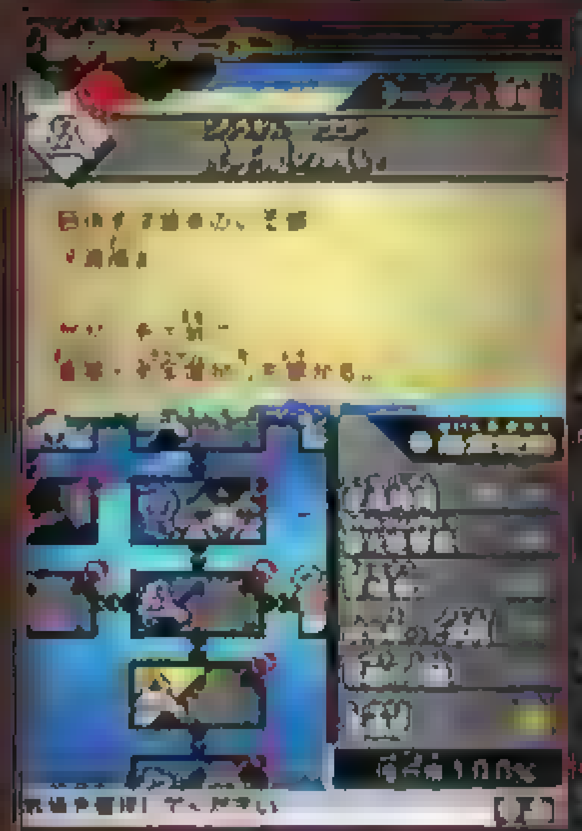
当组成了合适的牌组，就可胡牌了，游戏中的胡牌称为“出阵”，而所谓的牌组可以算是完成了某一种阵型，如果某一方给出阵方点炮，出阵方会根据牌组来对点炮方进行相应的扣点，这在游戏中称为“一点攻击”，如果自摸的话，则根据牌组对其他三方进行扣点，即游戏中的“全体攻击”。每个角色初期有4000点，点炮或出阵方自摸会被扣点，但胜利不会加点，扣到0时算作失败，坚持到最后的则是胜者。

此外，打牌时还可以使用计略，当计略点数达到发动要求时，就可以按X发动了，计略的效果不一，当计略点数满了时便不会再积累了。

个人心得及其他

过关评价

本作的过关评价涉及到隐藏关卡的开启和隐藏机体的加入，因此相当重要。特殊关卡一般都很容易达成5星评价，没达成的就在时间和体力上再努努力就可以了。主要有难度的还是战斗关卡，如何达成五星评价目前官方没有给出标准，个人的经验是：达成100连击至关重要，击破敌人和时间则根据关卡大小有一定差别，而地图上已有的据点也必须攻陷，包括原有据点和伏兵据点。隐藏敌将和隐藏伏兵不一定要全部讨伐才得到五星评价，但完成度太低也不行。



连击数

初次通关时，相信很多玩家最不注意的就是连击数。由于机能限制，同屏人数只有6人，因此要达成100连击还是有点困难的。本人经验是用枪系武器的角色，在不断出兵的地方，进行普通攻击—追击枪—激震枪／翔枪雷击的连续技攻击，技能槽空了就换人继续增加连击数。一般来说，我方即使被攻击到一两下或空挥两下武器，连击数也不会断，但一旦有敌人进行防御，我方就会因为进入短暂的硬直而使连击数清0。对于这点除了运气外，当被攻击的杂兵大都面向自己时及时切换角色也是关键。

[illegible]设定和锁定方式

本作的按键设定很自由，各位如果习惯了《无双》系列的话完全可以按照「左攻击、上特殊、右无双」的按键布局设定一下，下面的B就留给防御好了。这里重点说说锁定方式切换，默认的锁定方式切换按键为SELECT，在实际游戏中很不方便，建议设定成R键，切换会方便许多。

这里也顺便说下锁定方式，游戏提供了自动、半自动、手动三种锁定方式，自动是完全锁定跟踪目标，半自动是锁定正面面对的目标，手动则等于取消锁定。说实话，哪种都有让人不爽的地方，一般时候选自动锁定就可以了，但遇到BOSS和杂兵混在一起的战斗时，最好把自动锁定取消掉，否则BOSS砍你，你砍杂兵，这会让你非常无语。而十字键操作下完全手动锁定也不大方便，建议刷连击数时切换为手动。

[illegible]

游戏中有几把超牛的特殊武器就需要输入密码才能拿到，至于密码——在官方销售的模型中，目前已知的是2011年1月发售的「真 翔烈帝 龙装 刘备高达 龙辉主」的卢」中同捆密码，更多的大家关注官方消息吧。

玩后感

越玩越好玩，这便是本人玩了36小时后的感受。把高达和三国题材融合，引入了《传说》的战斗特点，却有了《无双》式的爽快，这便是本作给玩家带来的感受。而且关卡丰富多彩，BOSS也颇具挑战性。过场剧情虽然不是动画交代，但简单的图片和角色表情还是表现出了动画原作的趣味。如果说不足，那就是音乐有点千篇一律。此外用方向键玩该类游戏非常累手。总体上说，游戏做得相当不错，而且原作也大有文章可做，期待3DS上能推出续作，推荐给所有喜欢高达、三国和无双的玩家。

蜡笔小新 眩晕枪乐园 召唤传说特大屁屁战

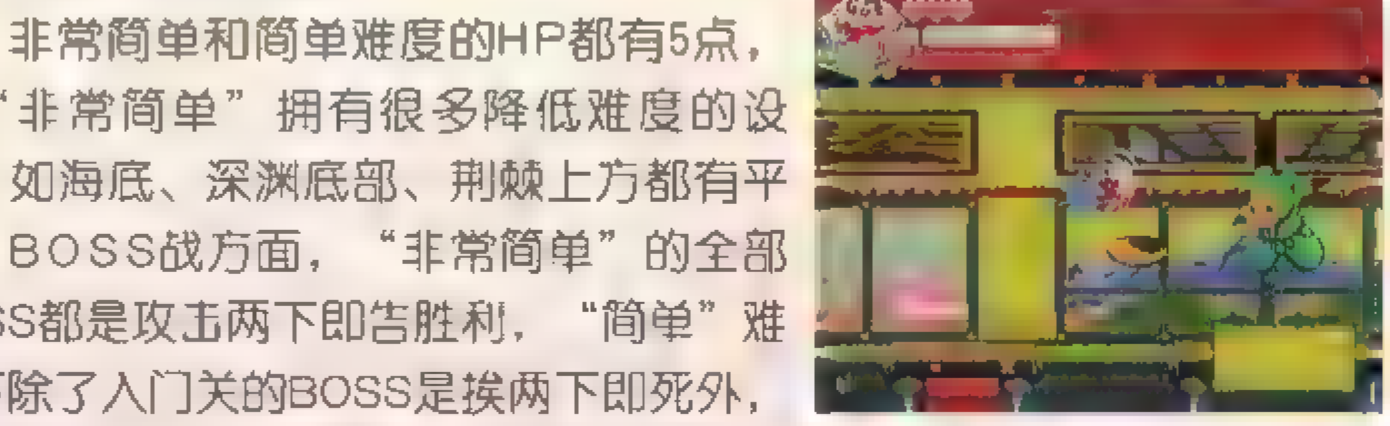
NBGI	ACT	2010年12月2日	日版

时间过得飞快，一转眼，《蜡笔小新》也已连载了20周年，这个20年来一直长不大但心理始终很成人的小孩，也再次来到了掌机平台，本作作为《蜡笔小新》20周年纪念版，都包含有哪些，下面就由本人来介绍一下。

POCKET HALO 光环视频收录

文 马修 美编 Juxi

眩晕枪乐园玩偶大暴走



乐园冒险手册之菜单篇

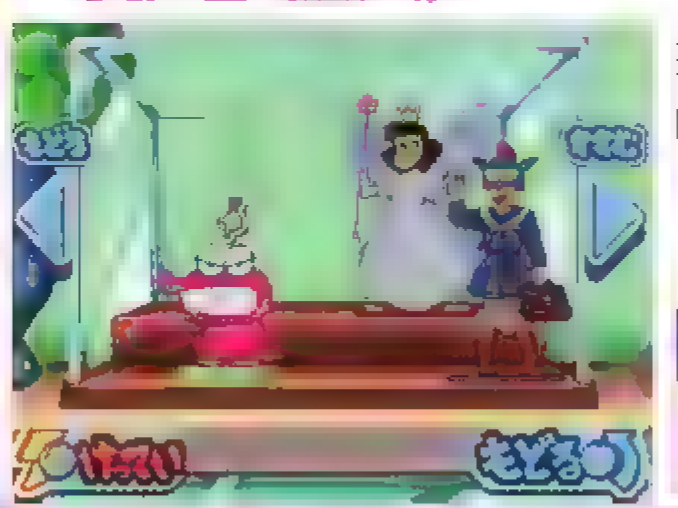
和系列一贯的风格一样，本作的菜单也是全假名的，为的是照顾还不识多少汉字的日本小朋友，但这足以让国内玩家头大，因此，这次照例先给出菜单对照。

主菜单	
はじめから	开始新游戏
つづきから	读取存档继续游戏
ミニゲーム	迷你游戏，共5个
ともだちにプレゼント	把试玩版发给其他玩家

难度	
开始新游戏时会出现下列难度选项。	
ちょーかんたん	非常简单
かんたん	简单
むずかしい	困难
もどる	退出

非常简单和简单难度的HP都有5点，但“非常简单”拥有很多降低难度的设定，如海底、深渊底部、荆棘上方都有平台；BOSS战方面，“非常简单”的全部BOSS都是攻击两下即告胜利，“简单”难度下除了入门关的BOSS是挨两下即死外，往后的其他BOSS都要攻击多次才能打到且攻击凶猛，且一些BOSS战还会有杂兵干扰。困难难度下，初始HP只有3点，除了没有“非常简单”难度的那些平台，过关中的干扰也更多，如海底关卡中潜艇会发射非常密集的鱼雷，BOSS也更加凶猛难缠，“困难”难度下如果不步步为营去战斗，3点的HP很快就会挂掉。

地图菜单



在地图画面和地图版面中按START可查看当前物品，按R进入卡片菜单（おたすけカード），按L则进入冒险相册（ぼうけんアルバム）。

卡片菜单	
デッキへんしゅう	选择卡片
カードこうかん	合成卡片

冒险相册（ぼうけんアルバム）		
おもいでのせいり	存档选项	
	おもいでをきろく	存档
	おもいでをよびだす	读档
	おもいでをけす	删除存档
おもちゃばこ	玩偶选项	
	コレクション	查看收集的玩偶
	おきいでシアター	过场剧情欣赏
	ボスバトル	挑战BOSS

乐园冒险手册之道具商店篇

游戏中会拾得大量的金钱，金钱数的最大值为999，一旦满了就不会再增长，因此有了钱也不必吝惜。除了金钱，游戏中还会获得饮料和星星，饮料的作用和系列以往作品一样，是加HP用，一罐饮料加1点HP，三个饮料放一起的则加满HP；星星的作用则是召唤卡片。此外游戏版面中还隐藏着胶囊，胶囊中就是收集的道具。除了以上这些，游戏中还有少量的星+1、心+1这样的道具，前者是增加星数上限，后者则增加HP上限。另外，加300金钱的金猪、奖一条命的小新像也不要错过。

游戏中还有很多商店，除了入门关卡外几乎每个版面一个，所卖物品作用如下：

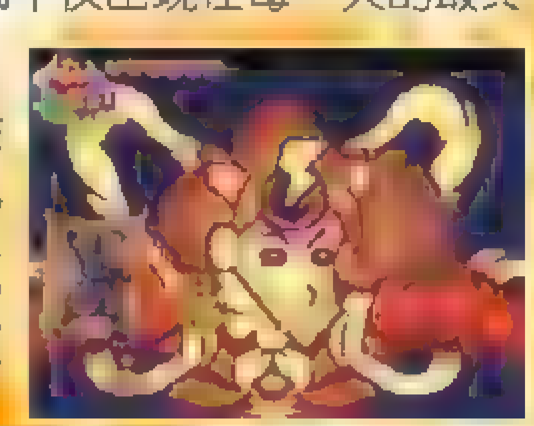
道具	作用	价格
红瓶	回复HP	20
糖果	回复星数	40
小新像	加一条命	100
蝙蝠方块	为该版面增加平台	80
纸牌	抽卡片三选一	20、100、400
心+1	HP上限+1	500
星+1	星数上限+1	500

乐园冒险手册之变身篇

变身是[illegible]《蜡笔小新》系列[illegible]游戏的传统[illegible]。本作中有6种变身，分别为动感超人、[illegible]鼹鼠、[illegible]、大象、火焰、[illegible]6种。6种变身作用不[illegible]如超人可以弹墙跳，大象可以挂在藤子上，鼹鼠可以滑翔，企鹅可以潜水[illegible]作用也非常大

乐园冒险手册之BOSS篇

本作的BOSS非常多，除了玩偶四魔人，还有老妈、小葵、校长、妮妮妈妈这些，和以往作品不同，本作的BOSS战不仅出现在每一关的最终版面，普通版面的最后也会发生BOSS战。除了“非常简单”难度下BOSS是两下搞定外，其余难度下的BOSS都很厉害，而且攻击方式很多样——不过也和其他动作游戏的BOSS一样，这些BOSS也是有规律的，找到规律后针对其破绽耐心攻击，也不会觉得多难。

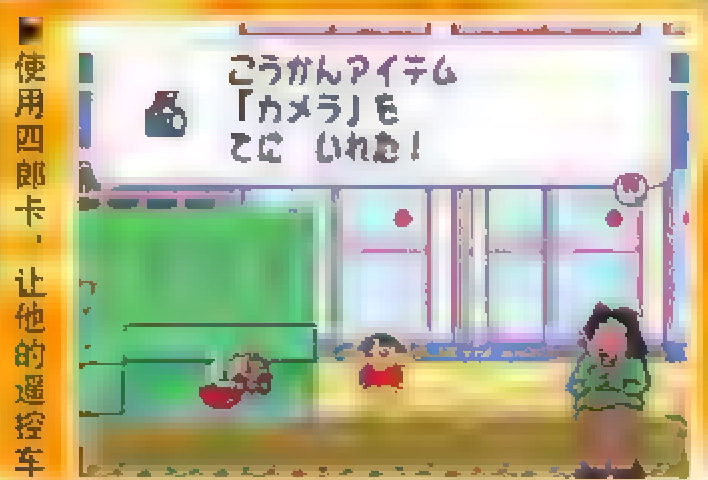


乐园冒险手册之卡片篇

[illegible]

乐园冒险手册之收集篇

▶使用铁头小新卡让小新乘上坦克通过荆棘地带。



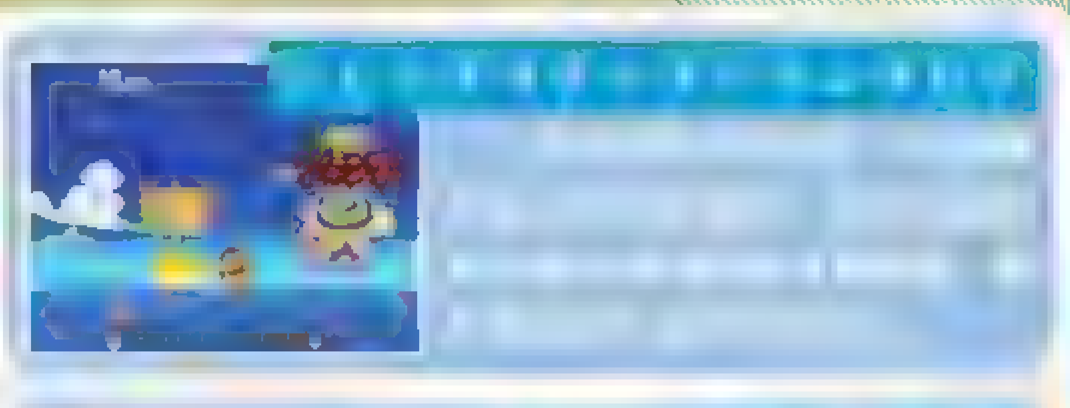
▶使用四郎卡，让他的遥控车去拿低矮处的道具。

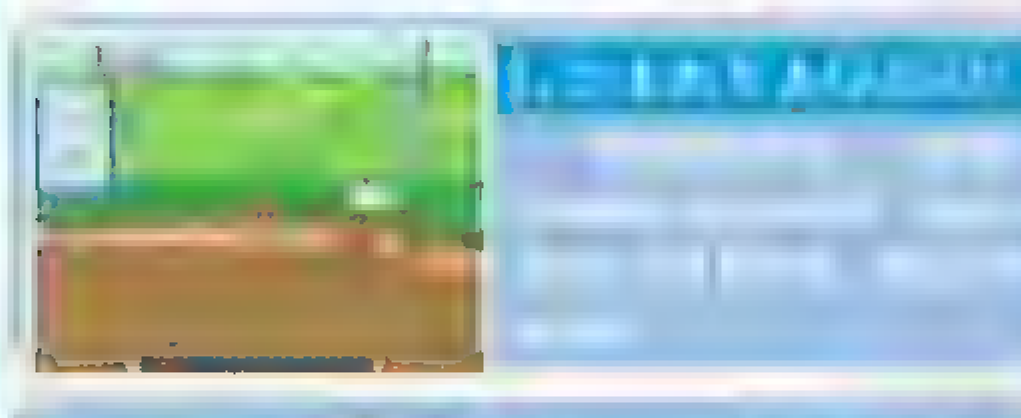
▲使用植物小新卡让花苞绽放。

本作的收集品非常丰富，通关一次后会发现还有大量地方去不了，里面无疑就是隐藏物品，像使用植物小新的卡片就会让花苞绽开从而得到隐藏的道具，使用老爸卡片配合鼯鼠或超人变身可以得到高处的道具等。变身、卡片、胶囊、玩偶，本作的收集要素还是相当丰富的。

乐园冒险手册之迷你游戏篇

迷你游戏同样是“《蜡笔小新》系列”的一大要素，本作共有如下5款迷你游戏。





4.UFOレスキューだゾ

乍一看，本作和NDS以前的几作《蜡笔小新》没多大区别，但玩下去会发现，除了很多系列经典的要素与新要素的融合，本作在难度上也有了更大的划分，初级难度更加简单易上手，困难难度则更超过了以往的作品，尽管2D横版ACT的《蜡笔小新》已经形成了一整套的模式，但作为20周年的纪念作品，本作可圈可点之处仍然很多，推荐给《蜡笔小新》的FANS和2D横版ACT的玩家。

文 翔Starry、Civily练

到年末了，NDS和PSP市场依然是热闹非凡。NDS方面《二之国》以吉卜力的动画和久石让的音乐为卖点相信能吸引不少吉卜力粉丝。而PSP平台《MHP3》以及《寄生前夜 第三个生日》也可以说是万众期待。汉化方面《黄金太阳 黑暗黎明》以及《MHP3》的汉化度都非常之高，喜欢这两个系列的玩家赶快找来玩吧！

本辑游戏推荐

推荐给 原作漫画的粉丝・横版ACT游戏爱好者

NDS 超殺力小学生 蹦比太 究极光腚战！比太VS多库洛迪

ド根性小学生 ボン・ビー太 裸の頂上ケツ战！！ ビー太vsドクロでい！

NBGI	ACT
日版	编号：5388

欢迎来到爆笑世界！

《超殺力小学生》是近日大热的一部爆笑漫画，主角蹦比太是一名热血的少年，平时不穿衣服，偶尔还会冒出恶心的怪叔叔的形象来吓唬人，其猥琐度相比“《搞笑漫画日和》系列”是有过之而无不及。游戏忠实再现了原作漫画的风格，夸张的画面效果和搞笑的人设非常给力。本作中的攻击方式很丰富，除了用传统的脚踩外，玩家还可以发疯般地把场景中的物品撞飞去砸远处的敌人，而主角的各种技能更是猥琐到极致，比如遇到一些必须用到火的机关时，玩家需要用屁股里的异样气体来助燃发出火球，而遇到特殊属性的敌人更是可以作呕吐状喷水来进行攻击，诸如此类的“大叔技能”在游戏里是比比皆是。本作给人的感觉像是一个猥琐秀的专场舞台，除了主角竭尽全力表演外，敌人们也没有闲着，拉屎攻击人的乌鸦、送上香吻的屎小姐等敌方角色时刻考验着玩家的心理承受能力。本作中有一个比较有意思的换发系统（根本就是没穿衣服，所以只有换发型了），其中大部分都是恶搞发型，而每种发型都附带有一些特殊的效果，比如增强跳跃高度、改变技能等，除了能秀一把外也颇具实用价值。虽说本作表面看着有些不正经，但实际游戏中还是能感受到厂商在手感、平衡性等方面下了不少功夫，游戏整体节奏非常流畅，给人一种很爽快的感觉。作为一款休闲动作游戏来说本作的素质还算不错，喜欢横版ACT游戏的玩家不要错过，心理承受力差的玩家请远离此游戏……

▲要时刻小心乌鸦在高空投掷“炸弹”。

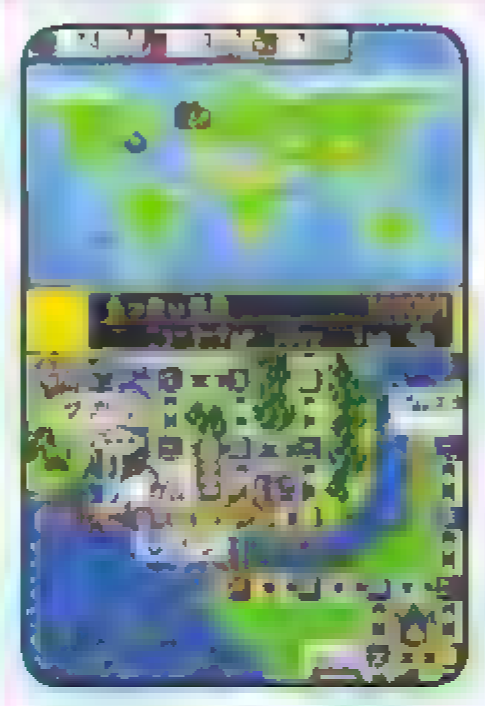
▲蹦比太横冲直撞时的表情有点像是打了鸡血。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 桃太郎电铁 世界

桃太郎电铁WORLD

Hudson	TAB
日版	编号：5376



▲相比NDS上的同类游戏，本作的画面并不算精细。

本作是日本国民级大富翁游戏“《桃太郎电铁》系列”在NDS上推出的第三作，游戏的舞台不再局限于日本，玩家将和对手们在世界各地展开激烈的财富争夺战。刚进入游戏，玩家将随机抽取一个起始地点并扮演该地铁路公司的社长，与其他的社长展开竞争，而游戏中每回合以月为单位，经过一定年数以后资产最多的人将获得胜利。本作中玩家的主要任务是在各地进行收购投资，但做生意并不是一帆风顺的，游戏中无处不在的特殊事件和各路神仙随时都可能改变游戏的局势，但即使玩家倒霉遇到了穷神也不必太担心，因为本作中的神仙是可以转化的，没准一段时间后穷神就会变成福神给你带来好运。在假日邀上几个朋友玩玩本作会是一个不错的选择。

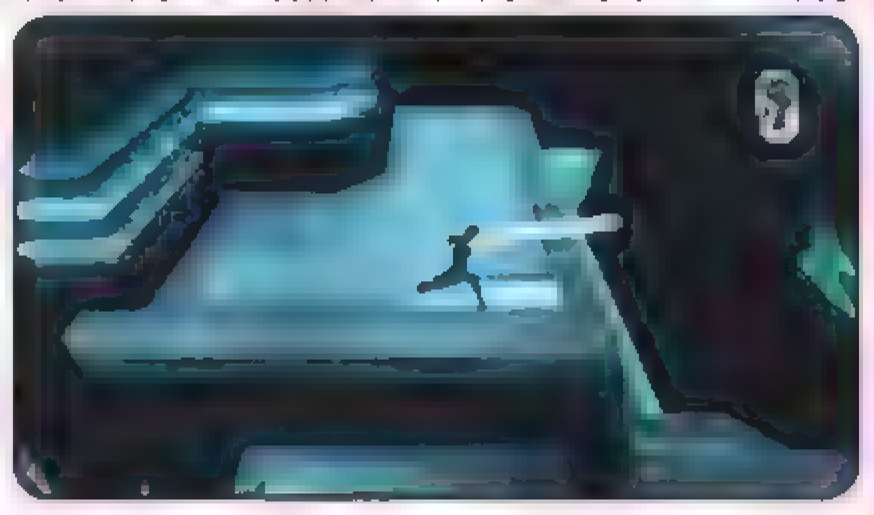
推荐给 喜欢大富翁类游戏的玩家·喜欢多人游戏的玩家

PSP 电子世界争霸战 进化

TRON Evolution

Disney Interactive Studios	ACT
欧版	容量：约290MB

《电子世界争霸战》是上个世界80年代的一部经典科幻电影，其续作时隔28年后即将和广大观众见面，而本作则是根据这部最新电影改编的一款ACT动作游戏。在游戏中玩家将扮演一个虚拟人物，投身到电子世界中去解决各种冲突。本作里玩家能以各种高难度动作在场景里飞檐走壁，高速的节奏让人有类似跑酷的感觉，而战斗中玩家更是可以利用这些华丽的移动与敌人进行周旋。在本作中除了打倒敌人外，找到特定的物品也会获得不少经验值，而当角色升级后玩家可以利用获得的升级点数到游戏中的“飞盘控制台”中提高人物的能力或取得新技能。由于本作的原创剧情在系列两部电影之间起着串联作用，所以关注原作电影的玩家们不要错过本游戏。



▲本作的画面科幻味十足，但看久了难免有点视觉疲劳。

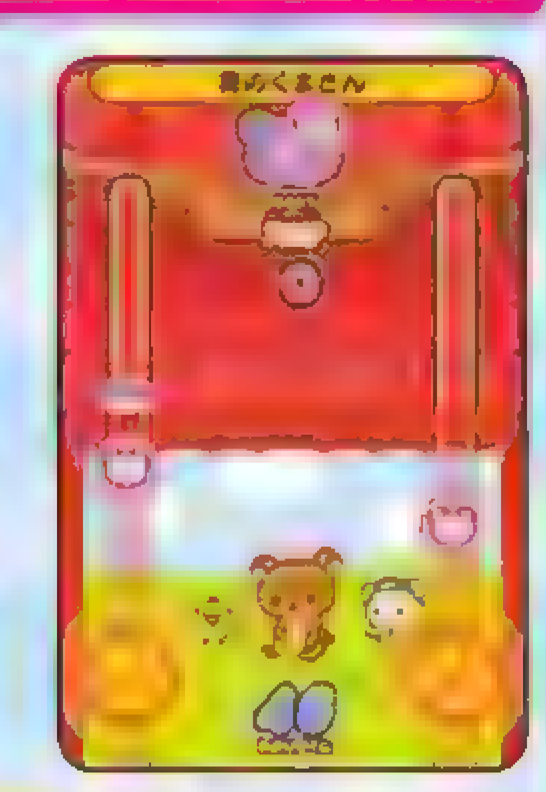
推荐给 喜欢ACT游戏的玩家·原作电影的粉丝们

NDS 兴奋的松弛熊 名曲音乐祭

のりのりラックマ ヒットソング音乐祭

Rocket Company	MUG
日版	编号：5384

自2009年可爱的懒懒熊登陆NDS以来，傻乎乎的形象在玩家中积攒了不小的人气，而厂商趁热打铁在近日推出了其最新作。本作依然是一款休闲音乐游戏，画面风格干净明快，温馨的氛围和可爱的角色设定给人带来一种轻松感。游戏简约的系统也契合了放松这一主题，玩家只需触碰落下的相应音符就能进行演奏，而其他乐器的声音为原乐曲伴奏，使得音乐更加富有节奏感。而玩家完成一首乐曲后游戏会根据成绩给予一定的点数，玩家可以用这些点数在柜台购买刺气球、送饼等众多有趣的小游戏。虽然本作可玩性不错，但由于歌曲数量有限，耐玩度显得不够高，但玩腻了大作的玩家不妨用本作这样的清新小品来调节一下口味。



▲本作清新可爱的风格让人心情舒畅。

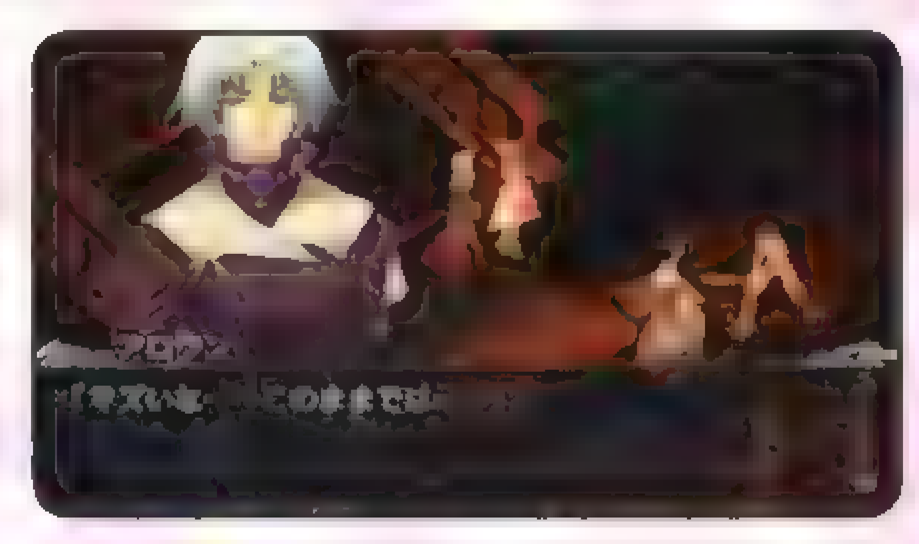
推荐给 喜欢音乐游戏的玩家·喜欢休闲游戏的玩家

PSP 泪湿三重冠 花冠的大地 携带版

ティアーズ トゥ ティアラ 花冠の大地 ポータブル

Aquaplus	S・RPG
日版	容量：约1.2GB

本作是PS3同名策略游戏的PSP移植版，游戏讲述了新兴发展起来的“神圣帝国”不断扩张侵略他国，为了征服世界不惜召唤出已沉睡千年的魔王，整个世界一片混沌。游戏主要分为冒险和战斗两个部分，在冒险部分里玩家可以发展游戏的主要剧情，获取一些对我方有帮助的情报。本作的战斗与普通战棋游戏类似，以走格子的方式移动到合适的位置后对敌人进行物理或魔法攻击，而在每个角色头像下方都有一个技能槽，蓄满以后可以对敌人发动连锁攻击。此外本作有一个比较有趣的设定，即每回合结束后画面右下角的属性盘会转动一次，而盘面上部对应的属性将会爆发，使攻击效果加成。总的来说本作是一款颇具特色的策略游戏，喜欢排兵布阵的玩家不妨尝试一下本作。



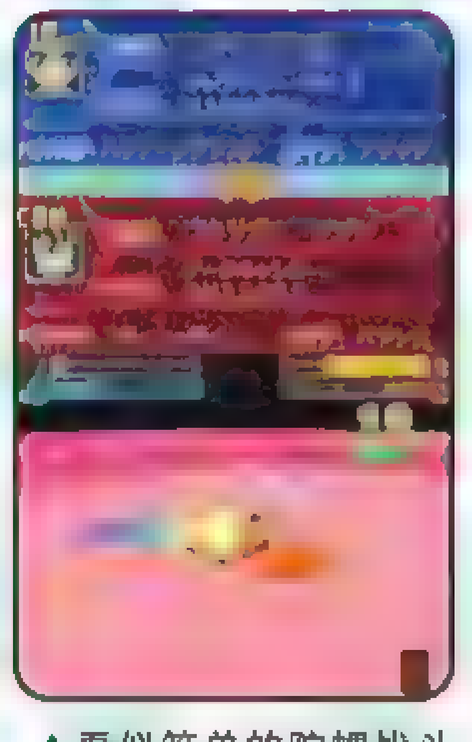
▲不知为什么本作冒险部分和战斗部分的画面素质相差巨大。

推荐给 SLG爱好者・原作的粉丝玩家

NDS 金属战斗陀螺 顶上对决

メタルファイトベイブレード 顶上决战！ビッグバン ブレーダーズ

Hudson	ACT
日版	编号：5382



▲看似简单的陀螺战斗起来也是火药味十足。

人气漫画《金属战斗陀螺》自连载起就受到了广大读者的追捧，根据其改编的游戏和动画也是接连不断，而本作是NDS上推出的系列第四作。游戏世界中的战斗陀螺是由四个部分组合而成的，不同零件组合出的陀螺性能会有所差别。与现实中获胜条件一样，玩家只要让对手陀螺弹飞或者停止旋转即取得胜利，而在对战时玩家并不是单纯的看客，不仅能控制陀螺的移动和跳跃，还可以发出华丽的必杀技攻击对手。此外本作的收集系统也是非常的强大，各类零件、陀螺加起来有上百种，玩家只有完成所有角色的故事线后才能集齐它们。本作的主题虽然看起来有些低龄化，但丰富的组合变化让本作耐玩性十足，原作漫画的粉丝不要错过本作。

推荐给 喜欢战斗陀螺的玩家・对原作漫画有爱的玩家

PSP 幸运之杖 通向未来的序章 携带版

ワンド オブ フォーチュン ～未来へのフロローグ～ ホータブル

Idea Factory	AVG
日版	容量：约1.2GB

该作是在PS2上大受好评的同名女性向恋爱AVG游戏的移植版，除了把画面调整到适合PSP屏幕的比例外，本作还重新制作了游戏中的动画部分。本作中玩家将扮演一名魔法学院的问题学生，和同学们一起体验学院生活的酸甜苦辣，而所谓“同学们”就是一群围绕在玩家身边的帅哥。本作的人设由著名插画师薄叶桑操刀，一帮美少男可谓是格外养眼，初期玩家可以肆无忌惮地和这些帅哥们拉关系搞暧昧，调出好感度菜单查看会让人感觉身处后宫和谐社会，不过由于后期各角色之间的竞争激烈，玩家脚踏多只船将变得非常危险，一不小心所有帅哥都会对你翻脸。此外，本作的特典非常丰富，除了许多精美的图片和动画外玩家还可以回忆各个角色的经典场景。

▲帅哥吃东西时的眼神也是异常犀利。

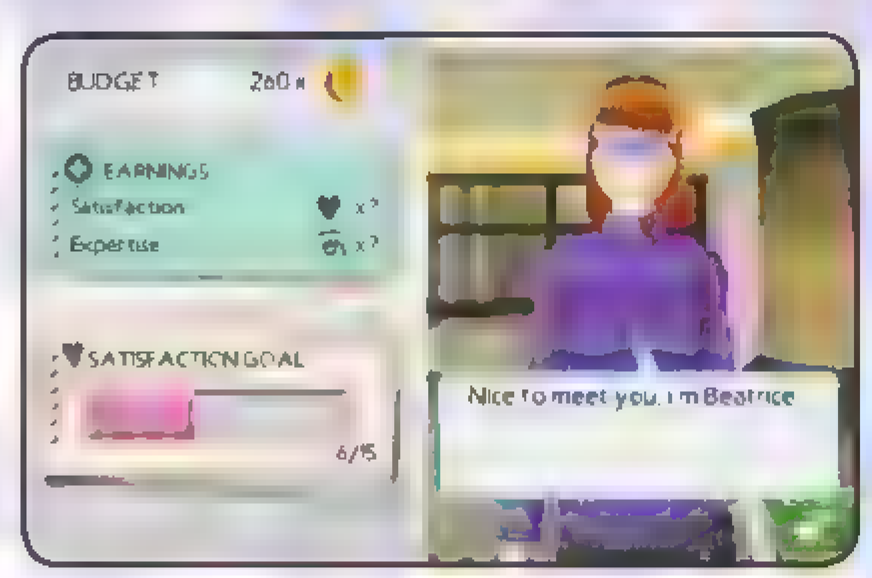
推荐给 喜欢恋爱AVG游戏的玩家・喜欢帅男的女性玩家

NDS 时尚天堂

Imagine Fashion Paradise

Ubisoft	SLG
欧版	编号：5395

相信很多女生都有试衣服的癖好，因为精心搭配的服装受到大家的好评是一件非常开心的事，而本作就是这样一款以搭配衣服为主题的游戏。刚开始玩家需要为自己的角色设定外表，除了能改变发型、眉线等基本元素外，本作甚至还可以设定眼睫毛、眼影等细节的形状。正式进入游戏后，玩家主要的任务就是在商场里为那些犹豫不决的顾客搭配衣服，而顾客也会为你提出品牌、风格等方面的要求。如果玩家搭配得好顾客会非常高兴地旋转起来（看起来有点像美少女战士变身），而顾客对你的满意度也将会相应提高，不过要是玩家搭配得太差劲顾客也有可能转身走人。本游戏非常适合对衣服痴迷的女性玩家，想了解服装知识的男玩家也值得尝试一下。



▲这位顾客看起来对衣服的搭配要求比较高。

推荐给 有“恋衣癖”的女性玩家们・对时尚高度关注的潮人

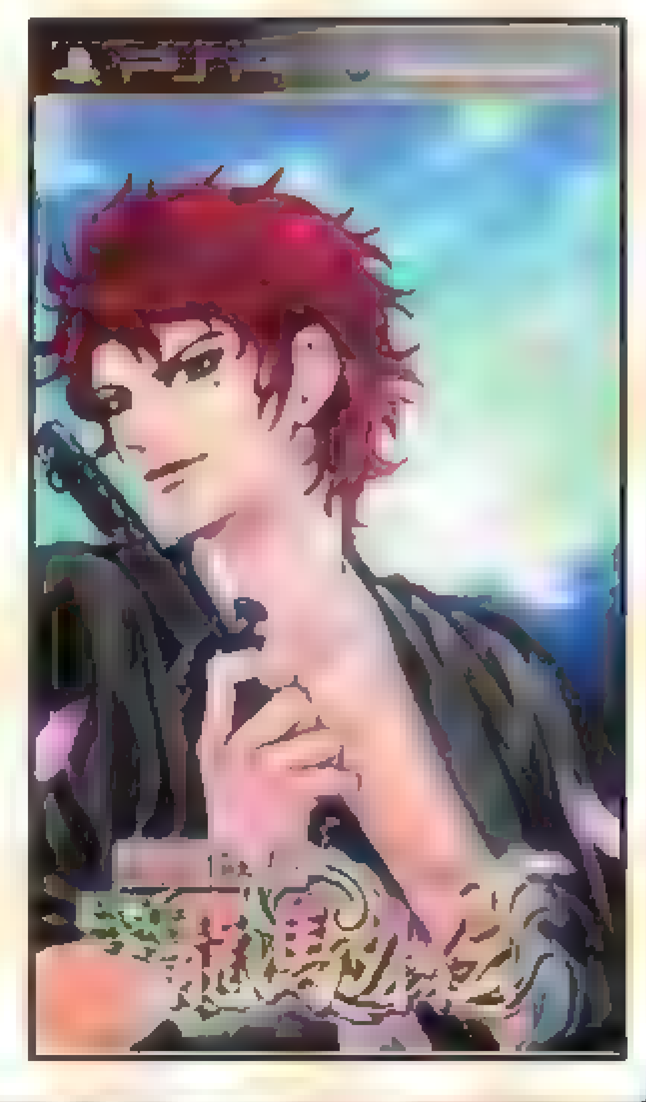
一品短消息

PSP短消息

●在万众期待的《怪物猎人携带版 3rd》推出后，国内同人汉化组以最快速度发布了汉化版，虽然还存在一些小BUG，但并不妨碍游戏的进行。

●“《大战略》系列”的最新作《完美大战略 战场的霸者》在近日发布了不完全汉化版，本作相对以往作品更加强调地图上各个部队的空间作战能力。

●移植自GBA平台的经典作品《超级机器人大战A》在近日发布了简体汉化版，想深入了解原作剧情的机战粉丝们不妨尝试一下该汉化版。



●女性向恋爱游戏“《恋华》系列”的最新作《维新恋华 龙马外传》在近日推出，游戏讲述了父亲早亡的女主角与推动明治维新的革命家坂本龙马在邂逅之后展开的爱情故事。

NDS短消息

●《重装机兵3》在近日发布了汉化版，除了少量图片外游戏中的绝大多数内容均已汉化。“《重装机兵》系列”的粉丝玩家切勿错过该汉化版。

●育成游戏《熊姬和她的伙伴们》在近日发布了完全汉化版。在本作中玩家将扮演一名饲养管理员，在动物园里照顾小动物们的饮食起居并和它们一起玩乐。

●以迪斯尼人气角色史迪仔为主人公的节奏冒险游戏《星际宝贝DS 节奏涂鸦大冒险》在近日推出。游戏中玩家将通过有趣的“绘画动作系统”与敌人进行战斗，推荐给喜欢《星际宝贝》的玩家们。

●由经典动画《忍者乱太郎》改编的方块游戏《忍者乱太郎 学年对抗战方块！之段》在近日推出，本作中所有角色的配音都采用TV版的原班阵容。

结尾依然是iPhone时间，圣诞来了，App Store上也是非常地热闹，各种降价促销活动接踵而至，几个热门游戏也纷纷推出圣诞版应景。本人非常喜欢的解谜益智游戏《Cut the Rope》也推出了免费的圣诞版，其中包含了全新的25个关卡。本来就超Q的青蛙怪（姑且这么叫吧）在圣诞版中时而摇铃时而戴上鹿角，更是让我完全对它沉迷了！

我要飞得高

掌机游戏世界飞行指南

飞翔，是一个永恒的梦之话题，每当我们仰头望着那一望无际的青空时，总会产生一种想要在那天空中尽情翱翔一番的感觉。从古至今，人们对天空的追求一直没有停止过，即使是在飞机已经发明并成熟的现在，仍然渴望着能有更加自由、更加浪漫、更加舒畅的飞行技术，让自己能与天空做更亲密地接触。现在，让我们暂时忘记现代技术的局限和无奈，投入到掌机游戏幻想世界中，来享受游戏世界中无限的飞行可能吧。

文 菜马hmzcyh　编 白菜　美编 澄香

那些天生拥有或后天努力的幸运儿们……

翼人

■《AIR》最后的翼人神奈。

顾名思义，翼人就是长着翅膀的人类。在大部分游戏中，他们平时的生活习惯与正常人类完全相同，但那与生俱来的翅膀却使他们天生就拥有在天空自由飞翔的便捷能力。正式以“翼人”命名的有《Air》中的翼人一族，在其他游戏中翼人则拥有各种奇怪的名字，不过形象上变化都不大，最多就是翅膀的种类有所不同罢了。相对来说，《Air》中翼人的翅膀是最方便的，以故事中最后的翼人神奈为例，翅膀在平时不想用时完全可以收起来，看上去与普通人完全没有区别，这样也便于翼人在一般人群中“隐蔽”生活，不过在想用翅膀时就必须赤身裸体，对女性翼人来说无疑有许多不方便之处。在其他游戏中的翼人族就没有这么幸运了，翅膀无法“缩小收起”，所以衣服后面必须“穿孔”，这恐怕也是最伤脑筋的地方。

不知为何，在多数游戏中（尤其是RPG），翼人族通常拥有极强的魔法能力，似乎那翅膀也隐藏了不少魔力：《星之海洋》里的翼人兄妹可以使用各种强大的纹章术，妹妹爱丽丝更是同时拥有最强的攻击纹章术和回复纹章术；在《传颂之物》中，我方可以使用魔法的只有翼人姐妹（敌我方一般术兵也是翼人），且都拥有极像“地图炮”的大范围攻击魔法，光暗配合清杂兵能力一流；在《Air》中，神奈仅念了一次咒语，就让一群军队被虐致死，这样恐怖的魔力让人简直无法与她平时的可爱形象联系起来。可惜的是，强大的魔

■《传颂之物》中的翼人卡缪

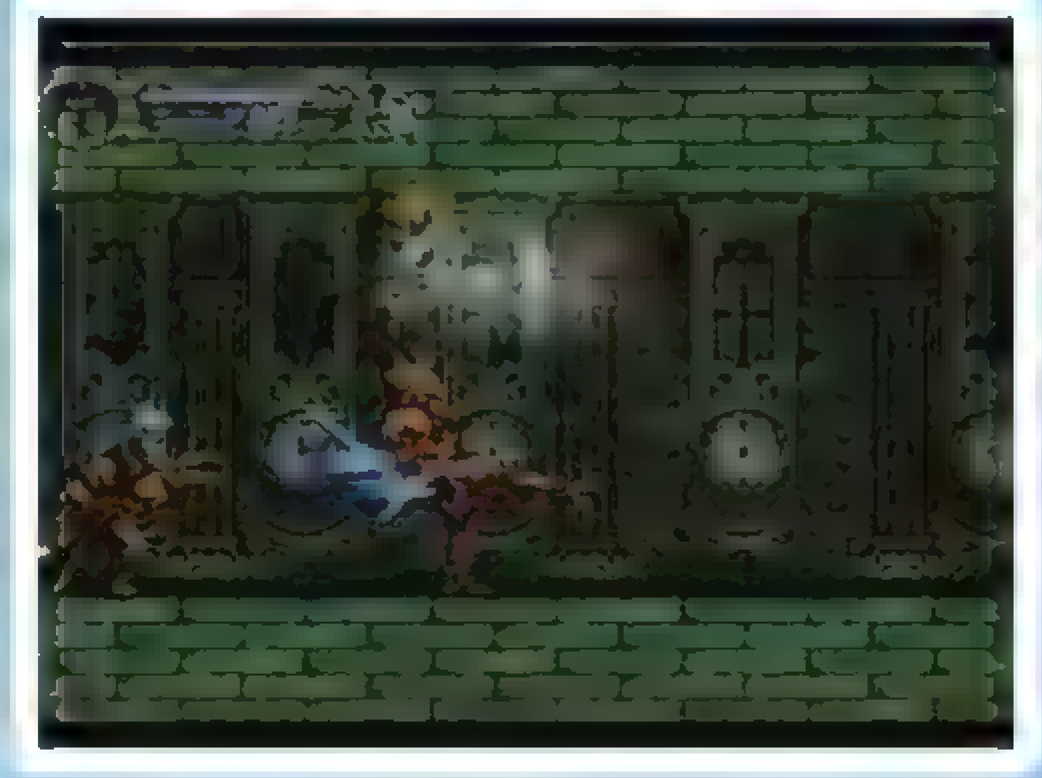
力导致的往往是悲剧，翼人很容易被其他种族（尤其是人类）的军队利用，成为单纯的战争工具，而这样也使翼人被一般受害民众所排挤和憎恨，其翅膀带给他们的更多是不幸……这也算是一种“缺憾美”吧?

吸血鬼

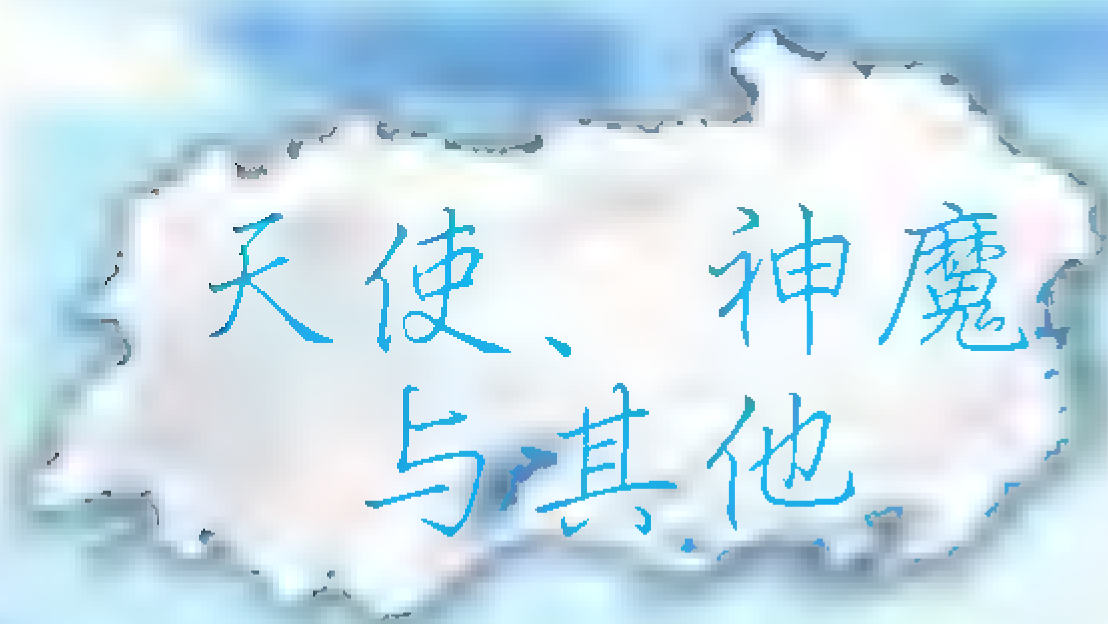
▲化身为黑色蝙蝠的少爷。

吸血鬼是一个相当“玄”的种族，在各种传说故事中，他们可以变成蝙蝠、狼、雾，嗜好吸取处女的鲜血，且能维持长生不老。在游戏中，最著名的自然就是“《恶魔城》系列”了。虽说大多数吸血鬼并不是天生的，但仍存在一些天生就能变成蝙蝠或雾满天乱飞的家伙。比如说，我们超绝美型万年老不死的阿鲁卡多少爷！比如说，转世的美少年魔王来须苍真！首先说说变蝙蝠的能力。变蝙蝠可谓是少爷最重要的能力之一，在《月下夜想曲》中，从少爷获得变蝙蝠能力的那一刻开始，整座城基本就不再有任何障碍；《苍月的十字架》中，正是因为少爷一开始就能变成蝙蝠自由飞翔，所以能力明显降低的讨伐三人组才有将完成率提高到100%的可能。虽然那带着佩剑的蝙蝠看上去的确有些另类，不过其无论作为蝙蝠还是作为主角的能力都不弱，不但可以喷火（我记得蝙蝠应该很怕火才对啊……）和发出超声波来攻击敌人，还拥有集速度与威力于一体的“疾风冲刺”，惟一的弱点也就是怕水。到苍真时期，变蝙蝠的能力虽然不如其他能力实用，但重要的古文书仍将其记录在“吸血鬼三魂”之一，也说明了对于吸血鬼来说，变蝙蝠的能力是多么的重要。

然后说说更玄的雾化能力。少爷雾化后不但可以自由飞行，还可以穿过一些特殊的栅栏，更重要的是，所有敌人的攻击都对“虚无缥缈”的雾没有效果。而后期雾升级为“毒雾”后反而会对敌人造成持续的伤害，相信这些就足够让敌人们望“雾”而逃了。而对那些弱小的敌人来说，“前方发现黄色烟雾”时，恐怕穿戴防护器材都来不及了。如果不是因为MP消耗太快的话，恐怕雾化能力会比变蝙蝠使用得更频繁。不过，比起“看上去很朦胧”且容易“随风飘散”的雾，大多数人还是更喜欢比较“可爱”的蝙蝠吧。



▶雾最重要的意义是无敌。



天使、神魔与其他

在大部分比较幻想浪漫的作品中，人类死后只要不是太罪大恶极或是剧情强制安排，一般都会得到一个光环和一双翅膀，重生为新种群——天使。毋庸置疑，既然特意给他们安插了一双翅膀，天使们从一“出世”以来自然就得到了飞行的能力，而且由于他们所在“地区”不同，他们还可以在天界、人界、地界或是其他什么乱七八糟的

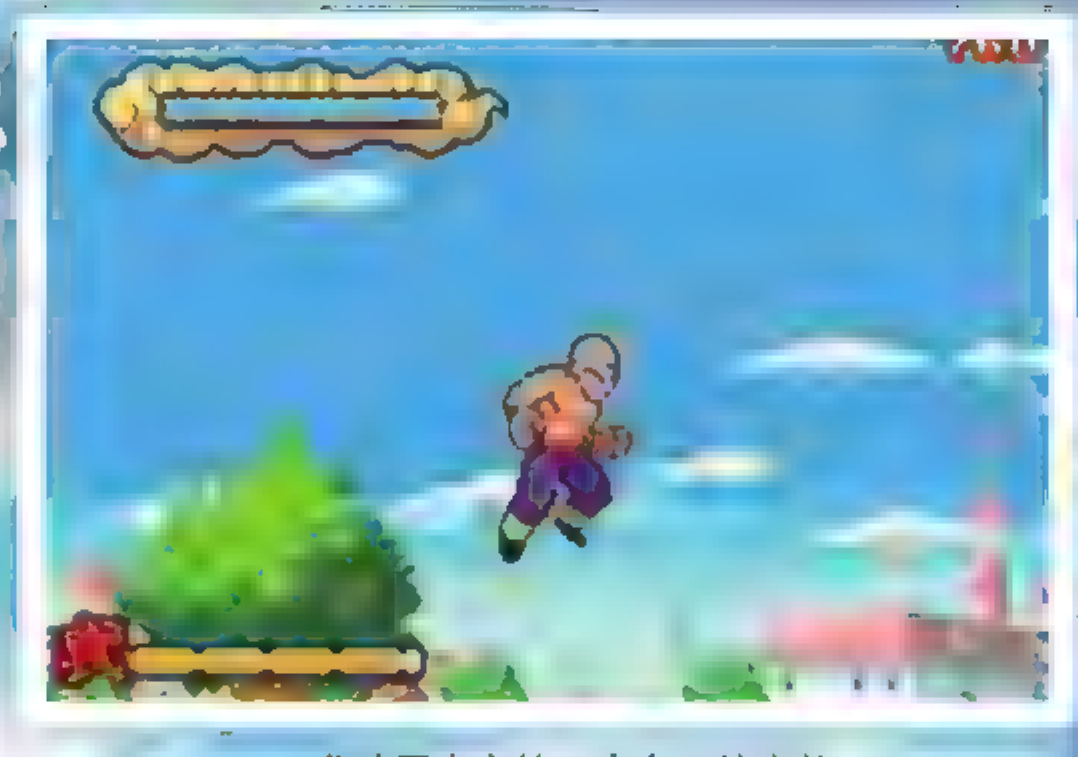
■近期最著名的天使立华奏，别被那翅膀骗了，那只是装饰用的程序

世界间随意穿梭，当真是自由自在无所不能了。大部分的天使都会保持在成为天使之前的形象，根据“自古红颜多薄命”的道理，“半道出家”（即因人类挂掉才登仙）的天使通常不是帅哥就是靓女，而那对洁白无瑕的翅膀往往为他们的形象大大加分。在《秋之回忆》里，真·女主角桧月彩花在故事开始时就已经因车祸而去世，所以她的形象就是带着洁白双翼的天使，简直成了本系列最纯也最难以超越的女神形象；在《最终幻想Ⅶ 危机之源》里，神罗特种兵在最后会变成“片翼天使”，虽说只有“片翼”，但其飞行能力和战斗能力反而加强得更多。总之，天使们飞行的能力足够让人类羡慕，但一般来说不会有人真的为了飞翔而去寻死就是了……

另外就是比较高等级的“神”了。神本来就住在天界里，一般都具有各种胡说八道的夸张能力，飞行对他们来说更是小菜一碟。而神为了给人们一个视觉冲击，“莅临”下界时通常都会“粘”一双翅膀让人们更叹服，像《女神侧身像》中著名的女武神蕾娜斯，每次战斗之前都会一展纯白的双翼来释放英灵，不过其在人界上空随意乱飞时却从未用过翅膀。对于世人所崇尚的神尤其是女神，翅膀几乎已成了必备物，虽然他们不用翅膀也能飞。与神通常对着干的“魔”，一说起来就是“恶魔”或是“魔鬼”甚至恐怖的“魔王”，飞就更加简单了，不同的只是他们的翅膀通常都是蝙蝠的翅膀而已。如果说神的飞翔一般是为了正义的

■说到片翼天使……
黑色翅膀……

后天锻炼的飞行能力



▲龙珠历史上第一个会飞的家伙。

由于普通的人类无法飞上天空，所以他们就会去想各种方法达成目的，在有些作品中，飞行已经成为了一种“能力”，虽然并不是从一出生就拥有的东西，但通过后天的刻苦锻炼和不懈努力，则可以成为自己的固有能力。这种能力，最典型的例子当属《龙珠》中的“舞空术”，只需利用自己的“气”和周围的空气结合，就能在天空中自由飞舞，要学会如此方便且无需他人援助的能力也不容易，即使是贵为主角的孙悟空要习得此技也用了很长时间，更不用说那些能力本来就差一大截的配角们了。

“《恶魔城》系列”也可谓是为追寻飞行之道而不懈努力的人类史，进入恶魔城的人类，终极目的都是踏遍全城，城内总有很多地方是高不可攀的，而人类总无法拥有吸血鬼那样的强大能力。怎么办？于是，人们靠着自己不断杀怪练级与地毯式搜索，最后总能在某个角落找到一种叫做“高跳”的能力，而这些能力还通常会附有诸如“鹰狮之翼”“浮空靴”之类让人想入“飞飞”的名字。每次高跳都能跳几十米高（推测），虽说跳到顶端一定会下落，但人们却完全可以凭着自己身经百练的体力、耐力和技术（以及无视物理规律）在空中再次起跳，就算只是“垂直起降”，但这种感觉肯定就是“我飞起来了”，当然要小心别被天花板撞到头。经过不断地发展，人类“飞”的方式也不断变化，比如说用魔法变成猫头鹰或是小鸟什么的过把瘾，直到《恶魔城 被剥夺的刻印》中，当女主角夏诺雅大姐得到飞行刻印长出双翼的那一刹那，那些为了飞而不懈努力的人们也一定会泪流满面吧……

那些带我们上天的神奇生物们……

天马 佩格萨斯

骏马本就是一种深受喜爱的动物，在陆地上日行千里，健步如飞——于是，当骏马插上双翼时，那个漂亮和英俊劲儿就不用提了。天马集路上的千里奔驰速度和空中的自由飞行能力于一体，如果说骏马在陆地上还

▲天马骑士何其帅气……可惜就能爽几分钟。

有什么坡坡坎坎的限制的话，那天马在天空中几乎完全没有任何阻碍，在天空中能够完全发挥100%的奔跑能力，还可以自由选择奔跑路线，那种感觉决不是一个爽字可以概括的。在游戏作品中，有幸成为天马骑士的著名角色当属《幻想传说》的主角克雷斯，在封面和片头动画中，克雷斯骑天马的形象已经成为了该作的代表形象之一。在“《火焰之纹章》系列”中，天马骑士是一个重要的职业且通常只限女生使用，美丽的少女配上漂亮的天马简直就是珠联璧合，比香车配美人更具有杀伤力，足以迷倒万千男性玩家。更重要的是，天马骑士具有大范围移动能力且完全不受地形限制，在战场上无论是战斗还是搬运伤员都属一流，还拥有极强的抗魔能力，惟一的弱点只有怕弓箭而已。不管怎么说，帅气的天马无论对于男生还是女生，都一定是上天的首选生物。

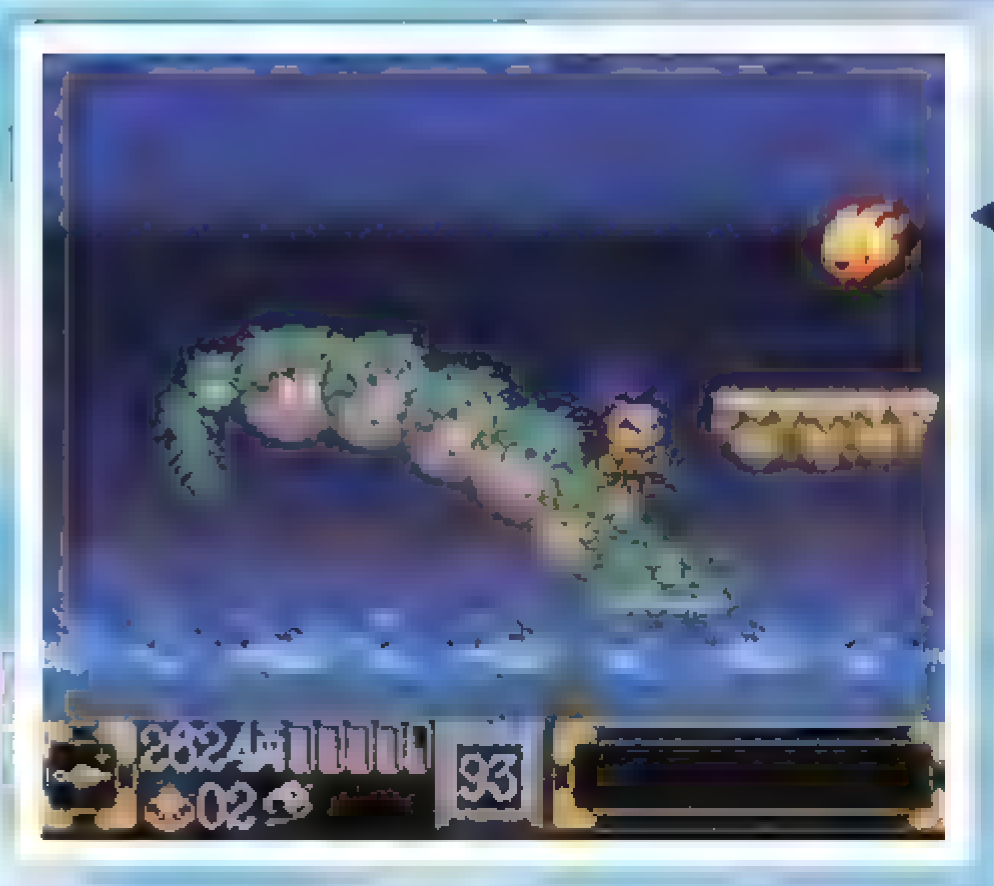
◀果然还是天马配美少女更给力。

飞龙

在幻想世界中，龙是一种非常神奇的生物，无论在东方还是西方都是如此。由于多数游戏都是以西方的魔幻世界观为主，所以西方那种形似恐龙且带有翅膀的巨大爬行动物，也成了大多数游戏中“龙”的代名词。提起飞龙，众多猎人最先想起的必然是《怪物猎人》中那些个头超大、攻击力超猛、皮甲超厚、飞起来也超吓人的飞龙，这些龙的存在是一般平民的噩梦，但却是众多猎人的梦想，为了各种攻高防强、舞着酷毙穿着拉风的极品武器装备，即便知道敌人的实力有多么夸张和让人恐惧，仍然有无数的猎人前仆后继、义无反顾地向飞龙的巢穴前进。可惜的是，本系列中的飞龙都不会甘于被骑，这不得不说是一个遗憾，而骑在宽阔的龙背上，俯瞰宽广的高山与原野，目前也只能是一个梦想。在其它游戏尤其是SLG或RPG中，龙骑士都是一个比较强悍的职业，龙本身所有的夸张威力就够让敌人头疼了，再加上龙骑士自身的强大实力（试想能驯服一条狂暴飞龙的人类该有多强的实力），让龙骑士成为了男子汉最向往的职业之一，也足够让实力比其稍逊一筹的天马骑士MM们眼红了。

◀《最终幻想Ⅳ》的龙骑士，不过没见他骑过龙。

相对来说，东方的那种呼风唤雨腾云驾雾的四不像比较接近神的境界，其真正实力不可估量。因为神龙设定上都很有智慧，所以通常都是作为为玩家指路的NPC而存在，而他们也会基于很多想法来考虑要不要让人骑，一般来说只要有正义的人们确实需要帮助时，它们都会乐意让出自己那硕大的龙头或是又宽又长的龙背。在《大盗伍佑卫门》中的某一关，我方可以站在神龙头上渡过汪洋大海，享受短暂的“骑在神头上”的快感，只是那条龙不会听人的指控，所以不慎失足落海或撞墙时，还是怨自己技术不精吧……



◀马善被人骑，龙善被人踩。

口袋妖怪也飞行

在《口袋妖怪》的世界里，怪兽的种类可谓是上天入地应有尽有，其中自然也有不少会飞行的怪兽。在会飞行的怪兽中，如果怪兽飞行能力比较强劲且有比较明显的翅膀的话（像水都那样的翅膀也算），就有资格学得秘传技能机器“飞行”。意如其名，学会该秘技的怪兽就能带着训练师飞上天空，瞬间返回曾经去过的任何一个城镇，可以想象，该技能让怪兽的飞行能力和载重能力提升了一个档次，不管是可爱的波波还是帅呆的喷火龙，都能让训练师与天空做一次亲密接触。在战斗中，该秘技可以让怪兽前一回合飞上高空，使对手所有攻击全部落空；下一个回合则急速俯冲使出较强的攻击，让对手猝不及防。不过美中不足的是，训练师可能好好享受了一把飞的快感，但这个过程从来没有展示给掌机前的玩家，飞来飞去就一瞬间；而且，飞行只能去已经去过的城镇，虽方便但不能随心所欲。作为训练师，骑在会飞的怪兽身上自由飞翔俯瞰大地，是一件非常惬意的事，可我们目前只能在《口袋》的动画中过过眼瘾，想在游戏中实现的话，只能老老实实等老任的下一个版本。另外，把“瞬间移动”与“飞行”混为一谈的游戏作品很多，只是这单纯的“移动”确实感觉不到“飞行”的快感就是了……

▲飞行小分队！

小鸟力大无穷

一只形体不算很大的小鸟究竟会有多大的力量？现实中，强壮的老鹰已经可以将一些小动物抓上天空，而到了各种事实都容易被夸张的游戏世界里，力气大到足以将人类带上天空的小鸟自然也已经不罕见了。由于形体实在太小，人们无论是骑、站还是坐都有虐待动物的嫌疑，所以小鸟要带人们飞上天空，只能靠爪子来抓或是用喙来叼了。不过，强有力的爪子或喙加上强有力的翅膀，产生的效果却也是立竿见影的。在《恶魔城 月下夜想曲》中，玛丽亚每回想飞上天空时，都会抓着一只猫头鹰的爪子飞起来，而且猫头鹰还可以不断上升并随意滑翔，拥有如此大的力量也无怪乎猫头鹰会成为玛丽亚攻击敌人的主力武器了。《超级大金刚2》的主角并不是人类，可里面那强大的鹦鹉也够狠——它竟然能抓起两只绝对不轻的猩猩，虽说它在负重的情况下不能上升只能下降，但它却能保证下降速度远远小于“自由落体运动”，比降落伞要保险多了。《瓦里奥制造》的特瑞格博士自以为在“畅游云海”时，根本不会想到带他翱翔的其实是一只其貌不扬的小鸟。喙作为鸟身上最硬的部位，其力量也不容忽视：《超级马里奥A3》中的送子鹳鸟，叼着婴儿时期的马里奥兄弟不知飞过了多少日日夜夜，即使碰上危险也不忘职责不辞劳苦堪称劳模；而面对《米老鼠与唐老鸭3》中那头不知到底有多重的大肥猪（额外附赠同样不明重量的大南瓜一只），四只小乌鸦也能很轻松地叼起来——看来要选生物界的大力士的话，各种鸟类一定有很强的竞争力。

▲这力道，啧啧……

幻想当然是美好的，但仍有不少人希望用“技术”的力量飞起来。形象最广为人知的恐怕要数“飞行器”，比如《合金弹头3》里那种火箭飞行

■会飞的男人是女人的梦想（？）

器：一罐不知道是什么燃料的东西背上肩，只要点火就能带着人类以极快的速度在空中随意飞行，远远看上去就像是背着一根火箭一样，飞行的人类往往不需要除防风镜以外的任何防护设施，而且这种飞行器通常可以自行调节速度，既可以飞得比超音速战斗机还快，也可以只比普通汽车快一点，如此简单实用的装备相信任何一个喜欢“兜风”的人都会喜欢，只是要注意别被那“火箭”喷出的火给烧到才行。另一个例子是《MACROSS F》中的飞行表演大队，他们使用的飞行器看上去就是飞机的“翅膀”，同样也带有“火箭”的效果，结合飞行员本身的技术，能飞出各种各样让人眼花缭乱的效果，也难怪男主角早乙女有人用一次飞行就能俘获偶像明星的芳心了。不用“火箭”的飞行器中，值得一提的就是《哆啦A梦》中的著名道具“竹蜻蜓”，其无论在动漫版还是在游戏版中都拥有不可动摇的地位，使用也超级简单——只要装在头上一按按钮，就可以完全不受限制地“天空任我游”，尽管电池电力有限且速度也不算太快，但可停可走，想上哪儿就上哪儿，不但完全无视地形限制，还可以任意观赏飞行全程的景色，而且价格低廉（贫穷的哆啦A梦极少数拥有“多个”的道具），也无怪乎哆啦A梦的朋友们每人都至少后备好几个了。

▲果然竹蜻蜓是大众娱乐产品。

魔女必备的飞天扫帚

▶阿琪的灵活性以及其古灵精怪的性格，很大一部分都靠这把扫把体现出来。

在“《哈利波特》系列”走红后，骑着一把飞天扫帚上天就成了一代哈利迷的梦想，也让扫帚成了最有人气的魔法飞行道具之一。在各类游戏作品中，扫帚的流行要早得多，而且大都为魔女们所偏爱，为各位可爱的小魔女们添加了独特的“萌之魔力”。（……我不承认那些欧巴桑巫婆也算魔女！）如果要说最著名的骑扫帚魔女形象，恐怕无人能出《幻想传说》中的阿琪之右。从最早的SFC版开始，阿琪就凭着超可爱的外表与那标志性的扫帚成了“传说魔女”的代言人，她骑着飞天扫帚在空中自由飞翔且作出各种可爱动作，更让其成为《幻想传说》的另一个代表形象。这把扫帚可不是“塑造形象”那么简单，它的存在让阿琪在战斗中始终飞在空中，这本身就为回避地面敌人的攻击起到了重要作用，而在“《传说》系列”难得一见的飞行能力，也让阿琪成为惟一一个能与“兼职天马骑士”克雷斯共同战斗，用魔法提供强有力后援的角色，可以说飞天扫帚已经成了阿琪形象不可分割的一部分了。在各种作品中，魔女们的形象都有所不同，但对集本职打扫卫生、兼营殴人利器、专业交通工具于一体的多功能扫帚的爱好始终不减，也无非《恶魔城》里那些见习魔女们为了飞起来而天天不断努力特训了。

阿拉伯的神奇飞毯

提起“飞毯”，大家立即想起的肯定是《阿拉丁》中那张神奇的飞毯。与扫帚不同，飞毯具有强烈的阿拉伯色彩，所以它大多出现在位于中东某地区的某个穆斯林教地区。最著名的飞毯形象当然是《阿拉丁》中那一张，在GBA版《阿拉丁》中，依照原作动画剧情，玩家可以在两个专有关卡和小游戏中使用这一经典道具：在险象横生的火山内，在疯狂的岩浆追击和飞岩走石威胁下，飞毯带领阿拉丁躲过一次次的袭击，最终逃出生天；在浩瀚

▶魔法！飞毯！

星空与美丽云海中，飞毯带着阿拉丁与公主在一夜之间环游世界，全球美景尽收眼底，浪漫之爱洒遍全球。可以说，飞毯在阿拉丁的故事中具有极其重要的作用，不但飞行方便爽快，而且还能载多人同时飞行，实在是冒险家历险世界，顺便骗取MM芳心的必备良器，也正因为飞毯那过于重要的地位，游戏中一种充当“降落伞”的帆布才会被部分玩家俗称为“飞毯”吧。在《马里奥A》与《瓦里奥A》中，马里奥与瓦里奥都能获得乘坐飞毯的机会，飞毯也为他们的冒险提供了一定的方便，可惜要么不听使唤要么用不了多久，难道飞毯还有“自动鉴定乘客”的功

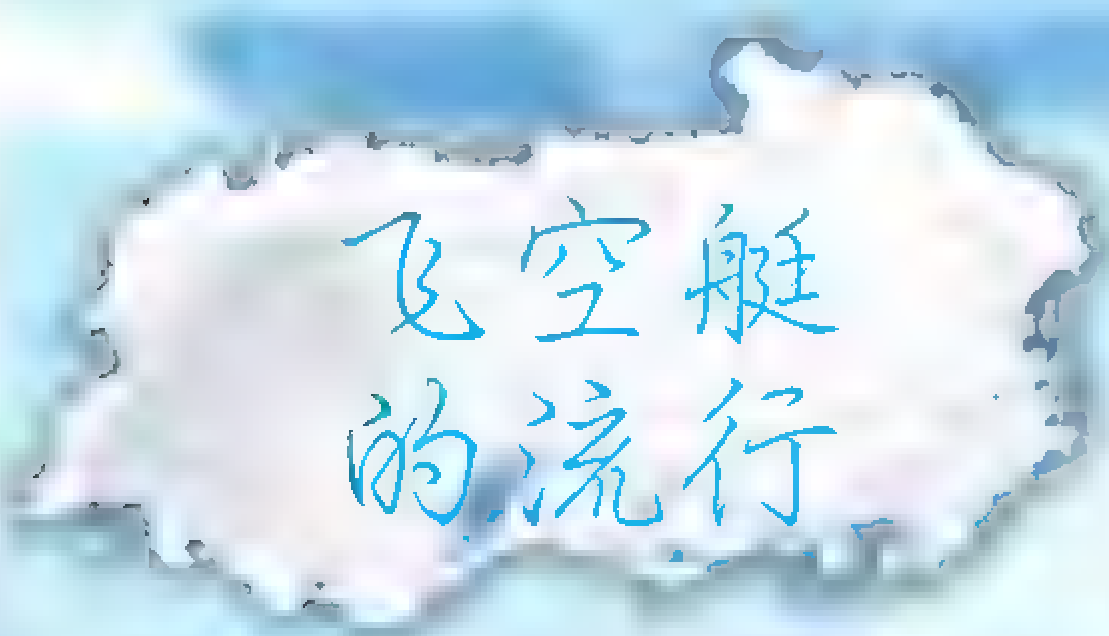
RP检测利器 筋斗云

▶在筋斗云面前神马飞机都是浮云！

按照《西游记》的原著说法，筋斗云本为一种能力而非一种道具，速度为54000公里/秒（按“国产”孙悟空一秒钟翻一个筋斗算），但到ACG世界中，筋斗云变成了一种道具，且能力也被大大削弱了。《龙珠》在ACG世界中的影响力毋庸置疑，而里面作为小悟空初期装备的筋斗云，也成了其最早用来上天的重要道具。作为交通工具，筋斗云乘坐舒适，在上面无论作出何种奇怪动作都不会掉下来，飞行速度能超越绝大多数现代飞行工具，十分适合小悟空这个喜欢徒手拆飞机、空脚踢炮弹的家伙使用，而且召之即来挥之即去，绝无携带不便等麻烦问题。更重要的是，筋斗云附带了一个“人品检测器”的功能，凡思想不纯洁者均无法乘坐，原作中能乘坐的人物（包括思想比较正义的）都寥寥无几，像我等思想早已无比邪恶的腐宅就更不用提了。《龙珠大冒险A》中原创了一种叫“黑筋斗云”的东西，可供一般人使用——推测黑筋斗云“黑”的程度表示乘坐者“不纯”的程度，小林这样思想尚比较正直的坐上去都黑成那样，要是龟仙人之流上去，那云恐怕会变成马上就会电闪雷鸣的“积雨乌云”。随着更加方便的“舞空术”推广，筋斗云也渐渐退出了《龙珠》的舞台，但它曾经的作用和魅力，却永远留在每个龙珠迷的心中。

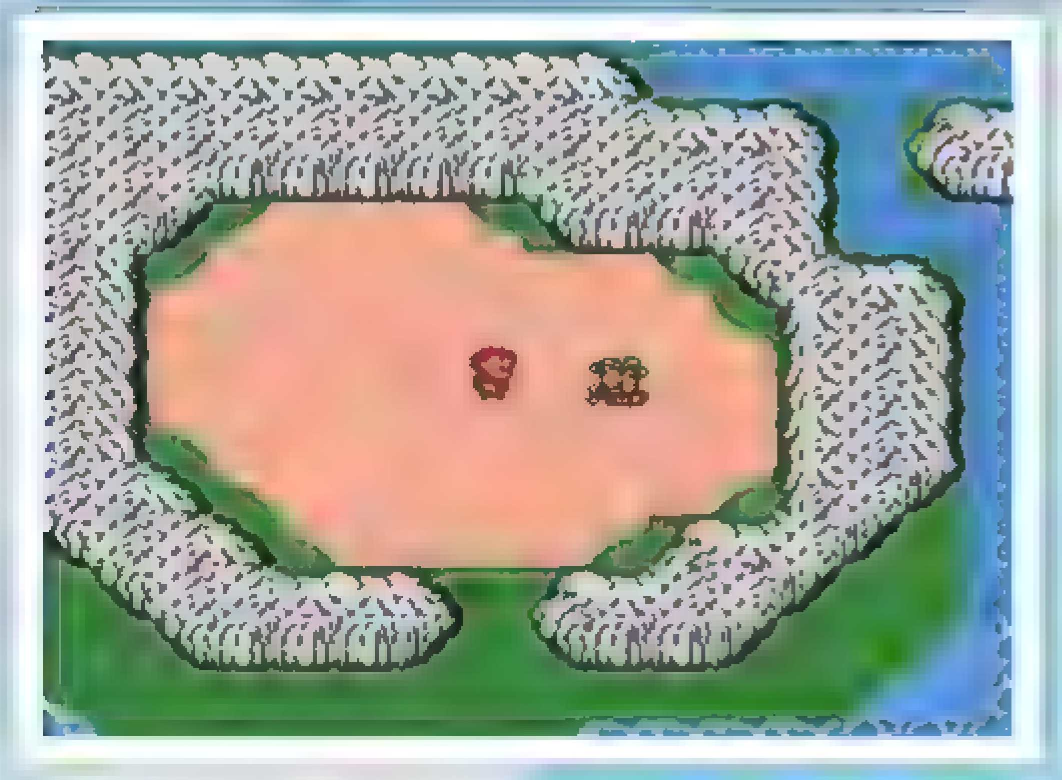
由于“日产”孙悟空过于活跃，导致“国产”孙悟空出镜率大大减少，不过筋斗云却一直是孙悟空的重要“装备”之一。后来，在《无双大蛇魔王再临》中，筋斗云再度和“国产”孙悟空一起登场，只可惜这云再也飞不到《西游记》原著中那神一般的高度了……

▶如此低空的筋斗云，猴子表示很有压力。



飞空艇的流行

在现实世界中，我们有民航客机，能在全世界到处观光游览，通过舷窗也可一览云海风光；在游戏世界中，飞空艇的存在成了幻想住民的常识，与天空作亲密接触已不是什么新鲜事了。在FC版初代《最终幻想》中，飞空艇还是一种新鲜事物，在游戏中能带领全部人员在全世界自由飞行自由观光自由降落，成了让当时的玩家惊喜的一个设



▲还记得当年第一次乘上这东西吗？

定；而到了现在，飞空艇在游戏世界中的普及程度让现实世界的人们难以想象，在一款幻想风格的RPG中有一架供玩家队伍自由环游世界的飞空艇，简直就和一顿饭中必定有米饭或馒头一般平常。以最早出现“飞空艇”的“《最终幻想》系列”为例，飞空艇已与召唤兽、水晶、陆行鸟等要素一起成为系列的经典要素，而每一代都会设计形象完全不同的飞空艇也成了系列的惯例，甚至还出现了一个专门为飞空艇服务的专家“希德”，登场每代作品与飞空艇同在。到后来，围绕飞空艇还出现了类似海贼的空贼，从另一个角度也说明人们已经把搭乘飞空艇当成与吃饭睡觉一般平常的事。只是，飞空艇虽是如此平凡之物，仍然有一定的“使用规律”，一般只有到游戏中后期才能使用，我们就权当是为了照顾“游戏平衡”好了，毕竟只有一级的勇者队伍直接用飞空艇飞进魔王城堡也只有送死。

宇宙飞船，空间旅行

既然现实中的人类都已经能航天旅行了，技术比现实世界可能强N个档次的游戏世界自然也不会落后。相对来说，尽管游戏世界中的宇宙飞船设计可以“怎么想象怎么来”，但基本设计框架大体上都没什么差别。一般来说，宇宙飞船一次都能载很多人，以著名的机动战舰抚子号为例，这架由民间公司制造的著名的战舰功能十分齐全，无论军用还是民用设施都一应俱全，既适合军队的作战需要也适合平民的生活需要，只是由于某个神经质舰长御统百合香的一时冲

▲《机动战舰》两个舰长，哪个是你的最爱？

动会出现各种异常状况，所以大部分乘客还是更喜欢另一位虽然有点冷淡且“笨蛋”不离口但形象可爱处事也冷静准确的舰长星野琉璃。或许是宇宙实在无限，所以宇宙飞船能自由飞行的空间很有限，而且多数是为了军事作战所需要，受到任务要求的限制也较大。即使是在《星之海洋》那样标题就标明“星星的海洋”的无限遐想中，我们能做的也就是在几个固定的星球旅行，而且无法控制宇宙飞船自由旅行——看来，人们对“未知”的探索，也还有很长的路要走。

机器萝卜乃是男人的浪漫

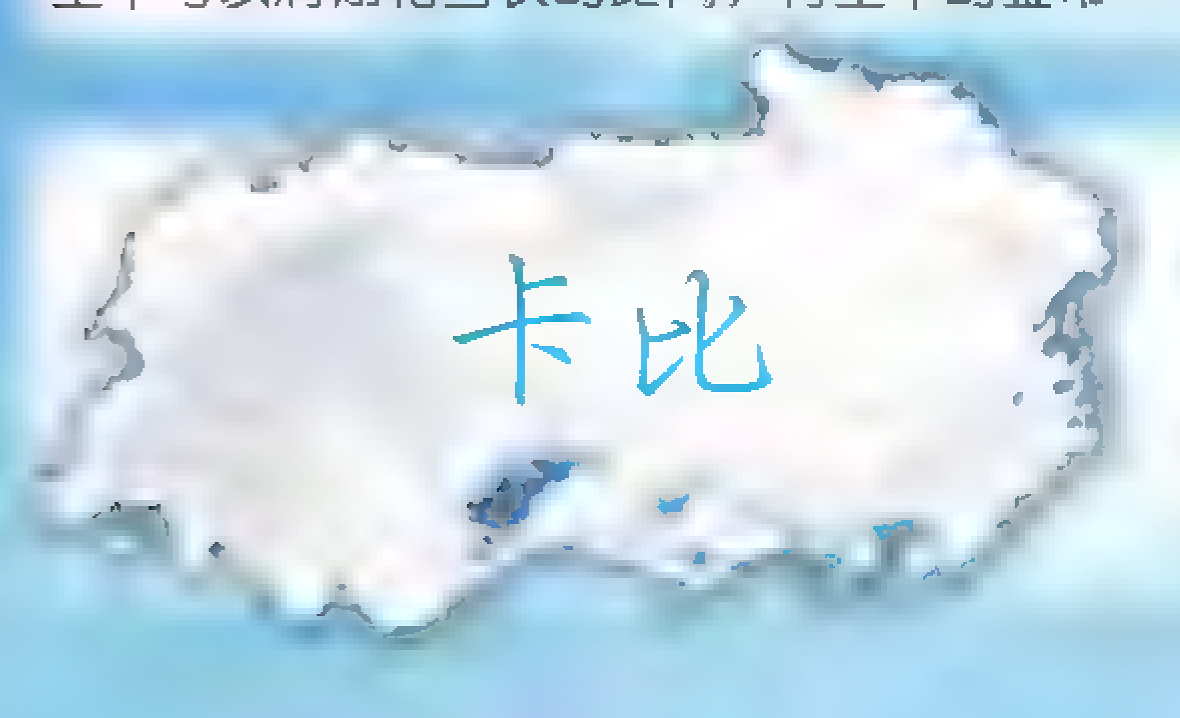
战争是人类活动中极难避免的一环，无论是在古代还是未来都从未停止过，即便是广袤的宇宙空间，也成了人类与别的人类或是怪物什么的主战场，在这种情况下发挥最重要作用的就是各类战斗用的机体。比起一般较大规模的宇宙飞船，主要用于战争的各类机体则是多数空间飞行志愿者最重要的载具。按照ACG作品设定的不同，各类机体也按照用途不同分给陆、海、空、宇四种军队，正常情况下只有空中机体和宇宙机体能飞。但是，在超级大杂烩的《超级机器人大战》中，为了宇宙作战关卡的需要，所有的我方机体均被赋予了宇宙移动和作战机能，换句话说就是陆地机体和海洋机体也一举飞跃成为可在宇宙空间中自由飞行的机体，在宇宙空战中继续如履平地地作战，踩在“空中”简直如踩在陆地上一样顺当。由于这个胡说加倍的设定，机体加不加飞行装置已经不重要了，而在此基础上插上“翅膀”的机体，就成了“空中宇宙作战能力全S”的夸张存在。在各种机体中，最著名的飞行机体当属《高达W》的飞翼零式高达，那双洁白的翅膀可谓该机体最吸引人眼球的部位，也正是因此翅膀的加成，让飞翼零式高达无论是在大气层内的“航空”能力还是在宇宙空间内的“航天”能力均属超一流水准；当机师希罗使用零式系统的地图武器时，纯白的羽翼与猛烈的炮火组成了最震撼的画面，羽翼上飘落的漫天“羽毛”，也成了被击坠的敌机机师所能看到的最后美景。

▲机设华丽到爆表的飞翼零式高达幻想型。

▲马大叔的飞行生涯永不停止。

马里奥是一个痴情的英雄，一次又一次拯救公主于水火之中；马里奥又是一个伟大的冒险家，为了达到目的上天入地无所不能。对于这位“难也尝过苦也吃过”的水管工来说，在天空中自然也能“走出个通天大道宽又阔”了。在掌机世界中，马大叔为了“飞出一个未来”尝试了N种方法，接下来就来一一揭晓：

A：利用现代工具。科技的力量毕竟是最可靠的，在GB的《马里奥大陆》中的最终关，马大叔坐上了先进的宇宙飞船，不但飞行自如且拥有不错的射击武器，这种无坚不摧的现代（未来？）兵器让马大叔顺利完成了在掌机上的第一次征途。B：帽子插翅膀。《马里奥64DS》中，马大叔可以在帽子上插上翅膀，借以在广阔的场景中实现短暂的飞行。C：羽毛披风无敌性能。《马里奥A2》中，马大叔可以获得羽毛来变成“披风状态”，当他奔跑到最快速度时，就能借助风力使自己随着披风一起飞起来，虽很快就会下落，但利用披风“鼓风”之性能，他在空中可以滑翔相当长的距离，将空中的金币尽数收入囊中，缺点则是无法自由更改方向。D：将宠物耀西改造成“飞龙”。《马里奥A2》中的小恐龙耀西什么都吃，而在吃了蓝色的龟壳后，会忽然长出一双翅膀，可以带着马大叔自由飞翔。这种飞翔的好处就是可以自由调整方向，只不过要是耀西忽然把壳吐了或是吞下去了，那就只能坠落了。E：利用敌人的道具“云”。《新超级马里奥兄弟》中，有一种敌人会坐在云中投掷刺龟，马大叔只要将其踩死就能把云据为己有，在云消失之前完全可以想怎么飞就怎么飞。F：利用变身狸猫叶子。《马里奥A4》中，马大叔可以获得叶子来变成狸猫长出耳朵和尾巴，跑到最快时也可以飞起来，虽说速度较慢且无法长距离滑翔，但同样可以自由改变方向，如果在某些地方得到究级道具“P翼”，则可以不用加速跑也能直接飞起来，在一关内完全自由飞翔无视下界敌人，足够让马大叔飞过瘾了。另外，马大叔在其他机种的世界里也有不少为飞行而努力的举动，这里就不一一列举了。总之，掌机世界的征途是无限的，而相信马大叔的职业飞行生涯也会一直继续下去。



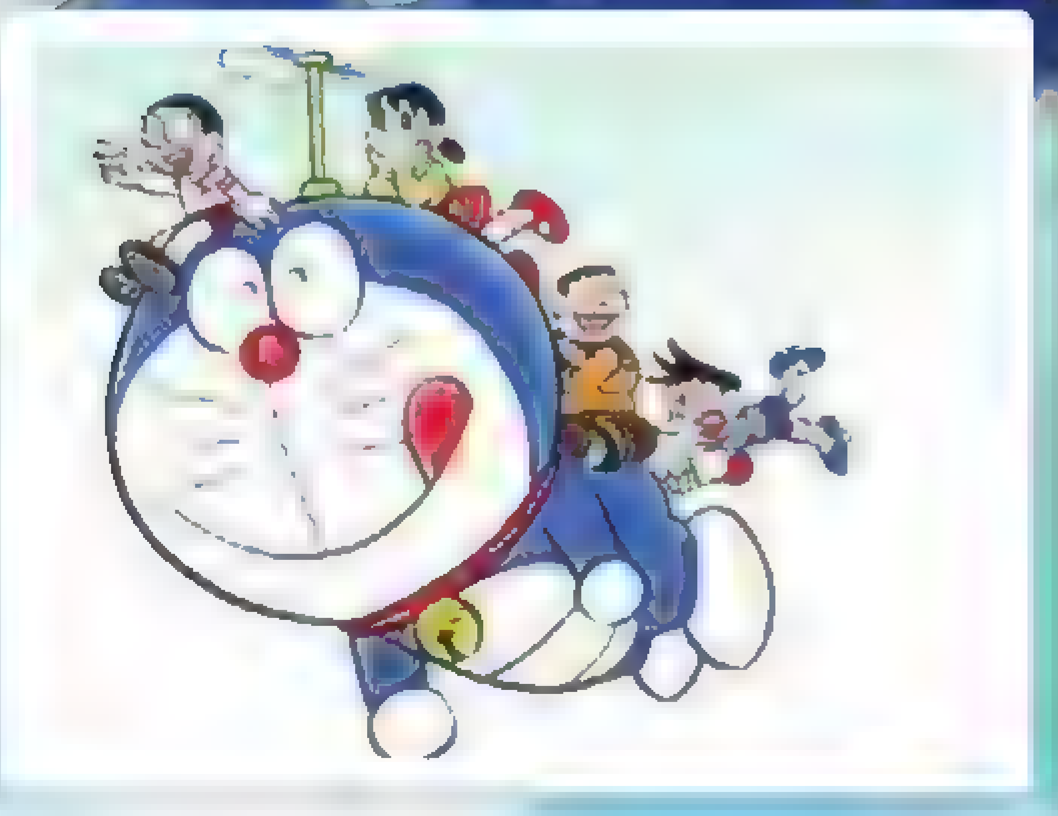
同为任天堂当家明星之一，卡比的飞行能力也不逊于马里奥大叔。与马大叔最大的不同是，卡比小可爱从一开始就拥有飞行的固有能力，使用方法也十分简单，只需吸够周围的空气让自己的身体撑成个大气球，再

▲萌到飞起的天使卡比。

稍微摆动身体就能随意飞行，可谓得天独厚。可热爱飞行的卡比同学完全不满足于这种慢悠悠且容易被敌人攻击的飞行方式，于是利用自己专属的又一能力“吸星大法”，开始向敌人广为征集各种飞行方式，各种会飞行的敌人就成了卡比大师最理想的试验对象。如“火球”能力，可以让卡比在空中变成火球飞冲，不但速度极快且攻击力也不俗；“超人”能力让卡比披上披风后可以一次跳起很高，在某些关卡“飞”起来比正常的“气球飞行”要快得多，而飞起来时的全身攻击判定也让敌人无法挡住卡比的飞翔之路；“UFO”能力让卡比搭乘上UFO飞碟，可以在空中任何地方随意停留且速度不慢，更重要的是UFO里搭载了一条“星之鞭”作为武器，比起“气球”的只要飞起来就只能“吐气”不知要强多少；“天使”能力，可以说是最可爱也最实用的，卡比顶上天使的光环，插上天使的翅膀，不但飞行完全随心所欲，射出的箭也可根据实际需要来调整威力，无论其外形可爱度还是技能实用度都一举突破满点，将卡比的形象提升到了全新境界。除了“能力”之外，卡比自己还有不少交通工具，最经典的就是那颗可以“空间飞翔”的大星星，所谓“星之卡比”大概就是指的卡比乘坐在星星上的形象了，只是其速度实在太快在降落时往往造成“事故现场”，但卡比竟然每次都能完好无损，也正好说明卡比天生就是当飞行家的料。随着卡比以后的活跃，我们以后肯定还能看到更多可爱的卡比形象，而它们在追寻飞行的道路上，永远是畅通无阻的。

▲……以及它们的交通工具。

哆啦A梦

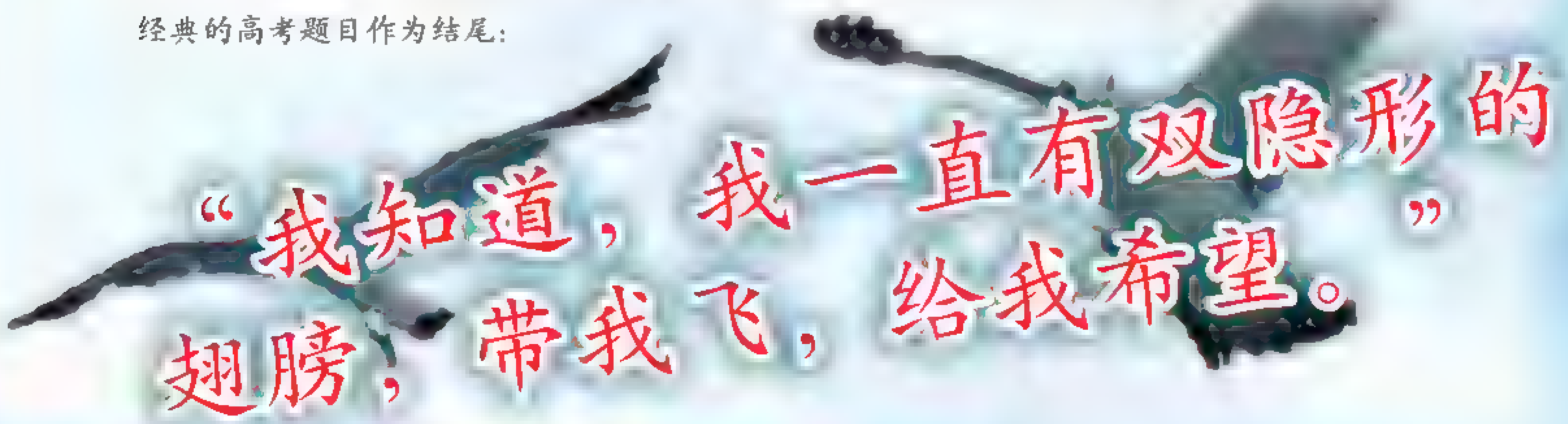


▲童年的梦想，创造的来源。

这个来自22世纪的无耳狸猫型机器人，相信已经不用笔者作更多详细介绍了。作为未来的高智能机器人次品，（哆啦A梦：“……最后一个词是多余的！”）哆啦A梦带来了无数神奇的道具，而这些道具到底有多少是与飞行有关的，也很难一一数清了。相对来说，除经典的竹蜻蜓外，其他飞行或是可以用来协助飞行的道具在游戏中登场较少，所以只简单说几个有代表性的。时光机：无视时间和空间的限制，任意飞跃时空到任何时间的任何地方；遥控飞机：朝上跳去就能直接变小进入，操作简单使用方便，可以和朋友们玩一场刺激的空战，且备有降落伞保证使用者的安全；大力弓箭：事先设置好靶子，然后把箭绑在自己身上用弓射出，箭就能带着使用者直接到达目的地，在空中将享受“离弦之箭”的飞速感觉；昆虫操纵器：把方向盘直接安在昆虫头上就能把昆虫当飞机来开，开昆虫飞机的感觉绝对与众不同；随意门：虽然无法让人享受飞的过程，但却拥有飞的结果，最远可以直接“飞”到几十光年以外的超远距离，适合不想浪费时间的同志；桃太郎牌丸子：可以驯服任何生物，包括白垩纪的翼龙或是幻想世界的飞龙，可以好好体验一把“龙骑士”的感觉；生物组合器：可以自己制造出一些神奇的飞行生物，包括什么天马飞龙鹰狮什么的，而且造出的生物绝对温顺，带着大家想飞就飞并飞得漂亮……如果使用者实在懒到了一定地步，不愿去想用什么道具去飞行，那么找出如果电话亭，拨通电话吼一句：“如果这个世界上所有人都能飞！”于是，所有问题全解决了，大卫的飞天魔术也根本就是小儿科了。ACG世界中，能和哆啦A梦大神比“飞行方式”种类之多的角色，恐怕还没生出来呢！

结尾

记得小时候，曾经有一段时间电视上热播《哆啦A梦》的动画片（当时国内普遍译为《机器猫》），里面哆啦A梦和他的朋友们戴着竹蜻蜓在天空中自由飞翔的场面深深吸引了笔者，所以笔者某次在看完动画后，一时激动也不顾自己有几斤几两，直接从家门外一个三米高的平台上往外跳去，并大喊“机器猫飞喽”以为自己一定能像神奇的机器猫一样飞起来。结果自然也显而易见，头直接摔到地上，后来缝了十几针，到现在头皮上那块摔到的地方也没长出头发来。这件事到现在还经常被父母提起当笑话讲，但也成了笔者的一段珍贵的童年回忆。在现实世界中，我们也许没办法像游戏角色们那样想飞就能飞起来、想飞就能飞得精彩，但是，我们可以在自己的爱好、兴趣和梦想的天空中，展开自己努力和特长的双翼，真正飞出属于自己的未来。也许有一天，我们在自己梦想天空中的飞翔，也能使现实世界的飞行技术得到真正的飞跃。最后，用一个经典的高考题目作为结尾：



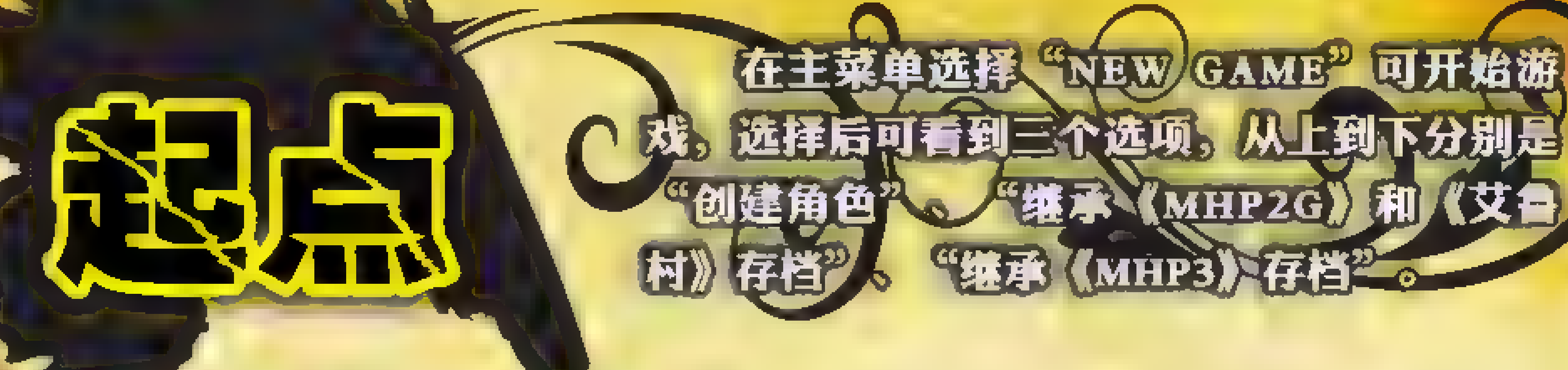
文 乌冬、胧月、酷洛洛、阿鲁 美编 咕噜

怪物猎人 携带版 3rd

Capcom	ACT	2010年12月1日	日版
1～4人	5800日元		

经过了两年的等待，《MHP》正统续作终于再临PSP，相信各位新猎人们早已摩拳擦掌做好迎接的准备了，而老猎人们也终于可以放下《MHP2G》，开始一段新的狩猎生活。下面，就让我们一起迈入新世界吧。

起点



在主菜单选择“NEW GAME”可开始游戏，选择后可看到三个选项，从上到下分别是“创建角色”、“继承《MHP2G》和《艾鲁村》存档”、“继承《MHP3》存档”。

创建角色

NAME名字：利用软键盘输入最多6个全角字符或12个半角字符的名字，能输入的文字有平假名、片假名、英文字母、数字、汉字和记号。汉字需要通过假名来变换，在输入若干假名后按△可实现变换操作。

SEX（性别）：选择角色性别，性别不会导致能力上的差异，但男号女号都有各自独有的装备

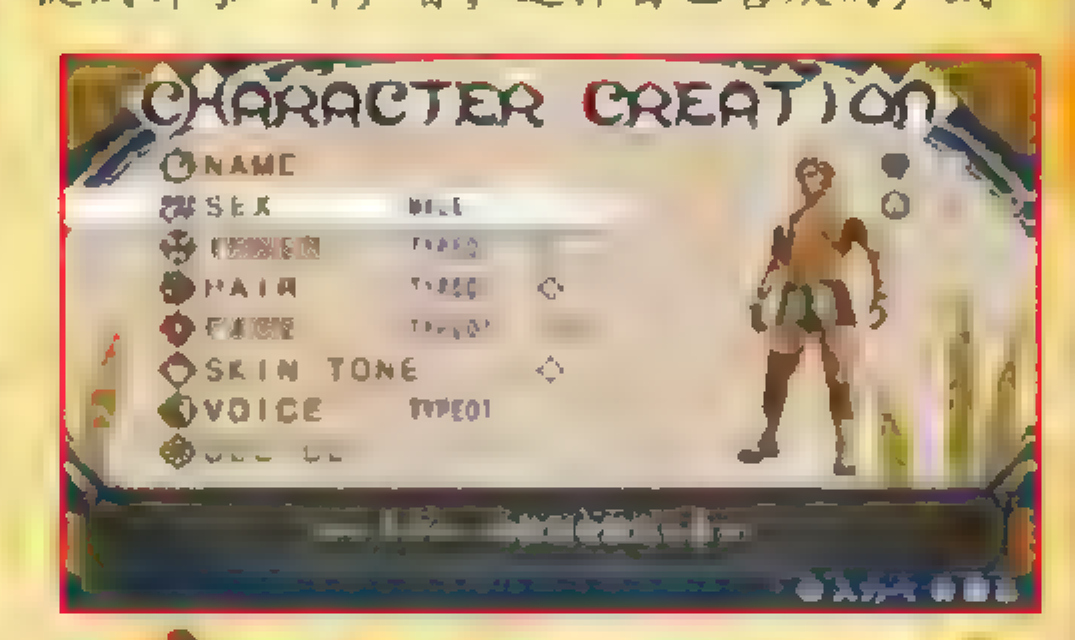
INNER（内衣）：设定防具下内衣的款式和颜色，没有性能上的差异

HAIR（发型）：选择发型和发色，男女角色各自拥有14种发型备选，能够在游戏里自由变更

FACE（面容）：男女各有11种面容选择，还可以进行胡须、化妆等面容细节设定，能够在游戏里自由变更

SKIN TONE（肤色）：从样板颜色里为角色选择肤色，另可在调色板里进行浓度上的细节调整

VOICE（声音）：设定攻击、受创等动作时发出的声音，共有20种供选择 玩家可按○键试听每一种声音，选择自己喜欢的声线



继承《MHP2G》和《艾鲁村》存档

如果玩家的PSP记忆棒里有《MHP2G》和《暖洋洋的艾鲁村》的存档，可选择继承。这次无法直接继承金钱和装备，特典内容以纪念性质为主，详细如下。

继承《MHP2G》的存档：可获得“2ndGの狩りの证”勋章，该勋章记录玩家在《MHP2G》里的游戏时间和武器使用次数；可从猫婆婆处雇佣特别的随从猫；可获得小猪的雪山装；可获得称号“ポッケ”；可获得随从猫的一套雪山装。

继承《暖洋洋的艾鲁村》的存档：获得称号“ぽかぽか”；获得随从猫的一套暖洋洋猫装。

继承《MHP3》存档

如果玩家玩过一段时间的《MHP3》而又想重新开荒，可选择该项。继承存档后可更改角色性别和名字；之前获得的武器和防具全部置换为金钱；稀有度1～3的道具可以继承，4以上的全部换成金钱；怪物列表清空；继承前角色的金钱加上武器防具兑换金钱的总额，按一定比例继承给新角色。

游戏基本操作

在行云村中的操作

按键	效果
滑杆	角色移动
方向键	移动光标、选择对话人物
○	对话、确定
□	区域移动、选择设备
×	取消、进入联线集会所
△	区域移动时选择目的地
L	切换菜单、集会所里是否显示信息
R	切换菜单、长按奔跑
START	开启/关闭菜单
SELECT	整理道具、跳过动画

任务中收刀状态下的基本操作

按键	效果
滑杆	角色移动
方向键	更换视角、选择项目
○	调查、采集素材、攀爬
□	使用道具、收起武器
×	下蹲、取消选择
△	拿出武器
L	将视角强行调整至角色面对的方向
R	奔跑
START	开启/关闭菜单
SELECT	踢腿、跳过怪物死亡动画

TIPS 关于任务中暂停

在游戏中轻推电源键进入待机状态后，再次进入游戏时，游戏会自动开启暂停功能。按START键开启菜单后，按SELECT键能直接暂停游戏，跟其他人联机时无法暂停。

进阶操作

按键	效果
移动中按×	朝指定方向使出翻滚
在奔跑状态中按△	立刻发动攻击
背对大型怪物时，在奔跑状态中按×键	使出飞扑
在收刀状态下R+△+○	使出武器的特殊操作
按START键开启菜单后按△	发送信号提示
按START键开启菜单后按□	放大、缩小地图
按住L键调出道具栏后按□	向左选择道具
按住L键调出道具栏后按○	向右选择道具
携带远程武器时按住L键后按△	向上选择弹种
携带远程武器时按住L键后按X	向下选择弹种

菜单说明

村庄菜单

选项名	效果
アイテム	打开道具菜单
调合	调合身上的道具
リストから调合	查看调合列表，可直接从列表调合
クエスト确认	查看任务情报
オトモ	进入随从猫菜单，里面选项依次为查看随从猫状态、查看随从猫武器、赠送随从猫、解雇随从猫
受け取り	领取邮件

选项名	效果
ギルドカード	集会卡片，里面选项依次为查看自己的集会卡片、编辑卡片、发送卡片、查看好友
ステータス	查看自己的当前状态
装备详细	查看装备具体性能
モンスターリスト	查看怪物介绍和狩猎数量（需要提前购买相应书籍）
オプション	里面选项依次为修改集会房间、声音输出方式、是否采用媒体安装
アクション	让角色做出动作
プレイ　一览	查看集会所同房间中的角色信息

任务中菜单

选项名	效果
アイテム	打开道具菜单
调合	调合身上的道具
リストから调合	查看调合列表
クエスト确认	查看任务情报
オトモ	进入随从猫菜单
一时停止	暂停游戏
ステータス	查看自己的当前状态
装备详细	查看装备具体性能
モンスターリスト	查看怪物介绍和狩猎数量
オプション	修改游戏设置
アクション	让角色做出动作
クエストリタイア	放弃任务，放弃后猎人状态被重置为任务前的状态

オプション解说

选项名	效果
コクピット表示	是否显示血条
マップ表示	是否显示地图
カメラ初期位置	更改进入任务后的初始视角
カメラ操作	更改调整视角时的操作
スコープ时の操作	更改弩开启简易瞄准时的视角操作方式
照准の操作	更改弓箭狙击时的视角操作方式
照准カメラタイプ	更换弓箭狙击时的视角表现方式
方向指定タイプ	更改连招中所输入的方向
ホウガン简易照准	更改弩的快速瞄准设置
サウンド	更改游戏的声音输出方式

行云村设施详解

1.自宅

可以更换装备、整理道具、保存记录的地方。本作中的自宅直接跟集会浴场相通，无法通过△键直接跳跃，如果想从自宅前往集会浴场，可从自宅的上方按□键通行。

床

可在村中进行存档，存档中猎人会躺在床上休憩，小猪和随从猫也会一同睡觉。

道具箱

存放各种道具和装备的地方，并且初期就为玩家准备了12个武器系列的最基本武器和一套行云村防具。和集会浴场、行云农场的道具箱不同，自宅的道具箱是猎人惟一可以自由更换装备的地方。

书架

游戏中名为“本棚”，位于床头侧。书架共有6个选项，从上到下分别是情报志、CG鉴赏、发型、内衣、面部细节和小猪衣服。

情报志：收录了应对怪物的方法，武器使用要点等实用的情报，刊物会随着任务的完成而不断更新。

CG鉴赏：欣赏游戏中的CG以及怪物初次登场时的即时演算动画，只有玩家在流程中触发后才会逐渐解禁。

发型：更改角色的发型，可选择的发型与创建角色时相同。

内衣：更换角色的内衣，同样与创建角色时的备选款式相同。

面部细节：男性可调节伤疤和胡须两项，女性可调节眼影和唇彩两项。

小猪衣服：当玩家可以收养小猪后追加的项目，可为小猪换衣服，如果继承了《MHP2》的存档能获得一件特别的雪山装。

随从猫看板

编辑随从猫的训练项目、技能习得与忘却、是否随猎人出征等，详细会在随从猫部分予以讲解。

2.集会浴场

相当于前作的集会所，分为集会区和浴场区，两个区域中间以番台猫隔开，集会区可领取比村任务更难的集会所下位和上位任务。另外，这次取消了猫饭，以浴场区的温泉和饮料代替其功效。进入集会浴场有两种方式，一是按□键进入，相当于单机集会所；另一种是按×键进入，可与其他玩家联机，每次最多允许四名玩家联机任务。不过当联机人数≥3时，则无法让随从猫上场。两名玩家联机可各自携带一只随从猫。

集会区

集会区可向左侧柜台的两名女性领取集会所任务，与右侧的番台猫对话可领取温泉和饮料任务。

柜台：向柜台的两名女性对话可领取的集会所任务分下位和上位，初始玩家的HR（猎人等级，HUNTER RANK）为1，只能挑战下位1～3星任务，随着各星级紧急任务的完成，HR会逐步提升，并可依次挑战下位的4星、5星以及上位的6星以上任务。下位任务能够获得的素材与村任务一致，不过同类怪物的血量会相对较高。上位任务会出现诸如绿迅龙、风牙龙等强力怪物，获得的素材也更为高级。

番台猫：位于集会浴场的中下方，很显眼。番台猫任务分为温泉任务和饮料任务两种，虽然难度不高，但可提升浴场区的温泉泉质，增加饮料店的饮料种类。

完成温泉任务（温泉クエスト）能提升温泉的泉质，令猎人在泡过温泉后体力槽和耐力槽的上限都得到提高，二者的上限均为150。温泉任务共有7个，在满足一定条件后逐步解禁。

任务名	出现条件	泉质提升
汤けむりとブルファンゴ	无	体力+10
温泉设施补强作战！	完成村2星紧急任务“青熊兽アオアシラ”	体力+10
全ては汤のため、人のため	完成村3星紧急任务“踊るクルペッコ”	耐力+25
永久冻土に秘汤を求めて	完成村4星紧急任务“女王、溪流を舞う”	体力+10
汤けむりと喷烟と	完成村5星紧急任务“月下雷鸣”	体力+10
灼热の砂风吕の底で	完成村6星紧急任务“浑身のドボルベルク”	耐力+25
龙の访れる秘泉	完成村任务“大砂漠の宴”	体力+10

完成饮料任务（ドリンククエスト）能让浴场区饮料猫能提供的饮料种类增多，饮料任务相比温泉任务在数量上较多，下面列出所有饮料任务的名称、出现条件和获得的饮料，每种饮料的详细功效会在浴场区部分予以详细解说。

任务名	出现条件	获得饮料名
黄金鱼を钓り上げろ	钓出15条以上的鱼（农场捕鱼不算）	セレブリティー
タケノコ狩りに出かけよう！	在一次任务中获得1000以上的行云点数（ユクモポイント）	ハコビール
新作の卵？	调合出20种以上的道具	采酒
毒雾をくぐり抜けろ！	讨伐狗龙王后	ポコポコーラ
恐るべき雌达	打造3件以上防具	坚米茶【雁木】
アオアシラへ挑め！	讨伐青熊兽后	灼热しるこ
泥沼での狩猎	讨伐彩鸟2只以上	溪流天然水
鸟龙种の槛の中で	村任务完成30个以上	ラノキーヨーグルト
中庭の大猪	捕获15种以上大型怪物	硬茶【矢仓】
白兔兽と大猪	狩猎水兽2头以上	サンダーサイダー
黑き杀意の奔流	狩猎雄火龙2头以上	冻乳
刚槌と迅雷の旋风	村最终紧急任务完成后且村任务完成60个以上	ミラクルミルク
毒に沈み、雷に冻える	水兽、毒怪龙、冰牙龙各狩猎3头以上	ポコスカッシュ
天舞う业火、地这う稻妻	土砂龙、雄火龙、雷狼龙各狩猎3头以上	ライフルーツジュース
连击の炎戈龙！	讨伐峰山龙后	灭龙茶
その水、猛毒につき	打造10种稀有度4以上的防具	坚米茶【穴熊】
亚种达の箱庭	讨伐所有的亚种怪物后	スナイパンチ
雪だるまか冰像か	捕获所有怪物的亚种和稀少种	硬茶【千年】
飞龙、走る走る！	HR6且完成2次以上大连续狩猎	ラッキーラッシー
最强と最恐！	完成3次怪物乱入的任务，且HR6以上	ミラクルマキアート

任务告示板：位于柜台的上方，与朋友联机时，如果有人领取任务并开了主机，其他想参加任务的玩家需要到此处领取任务。
猎人商店：位于任务告示板的右侧，可向其购买一些必备道具。
任务出口：位于猎人商店右侧，接下任务的玩家可让角色来到此处，按下□键后出发。
道具箱：位于集会区的右上方，任务出口的右侧，此处道具箱与自宅连通，可根据任务需要从中提取或存放道具，但该道具箱不支持装备更换。

浴场区

在集会区通过番台猫前方的通道即可进入，浴场区主要有温泉浴池和饮料店两种设施，在前文已有所提及。进入温泉浴池后按□键开始浸泡，其间可按方向键以及×、○、△键做出各种动作，按□键则是从温泉中站起，站起后温泉的加成效果正式发动。与饮料店的艾鲁猫（简称“饮料猫”）对话可支付一定的金钱喝饮料，饮料能发动各种猫技能，对任务的进行有诸多帮助。玩过前作的玩家看到这里应该明白了，浴场区其实就是把以前的猫饭分为两部分，温泉提升体力和耐力，饮料负

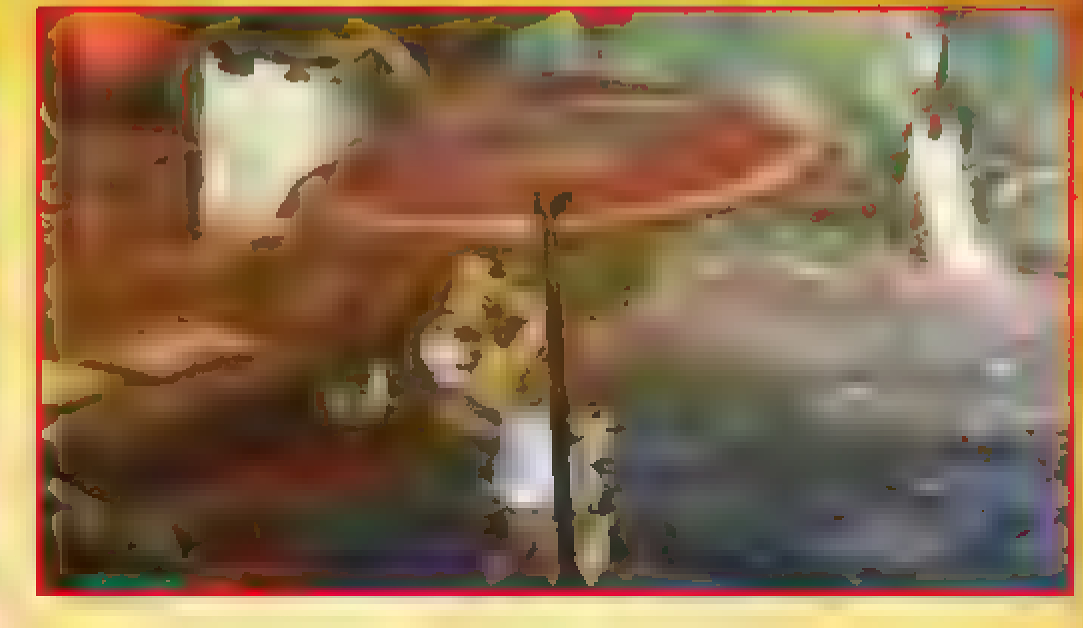
责发动猫技能。每种饮料包含多种技能，这些技能并非一定全部发动，而是按照几率随机发动的，星级数越高，发动越容易。注意如“ネコの解体术”等技能初始效果为【小】，但会随着同色饮料任务的完成而逐渐升级为大，类似情况还有招きネコの幸运，经过升级可变为“激运”。

饮料效果一览

颜色	饮料名	价格	发动技能	发动几率
粉红	ミラクルミルク	500	ネコの解体术	★★★
			ネコのワクワク术①	★★
			ネコのワクワク术②	★★
			ネコの调合术【大】	★
			ネコの逃走术	★
			ネコの胆力	★
			ネコの弱いの来い！	★
			ネコの换算术	★
			ネコのマタタビ爆破术	★
			ネコのすり抜け术	★
			ネコのオトモ指导术	★
粉红	ミラクルマキアート	500	ネコの解体术	★★★
			ネコのワクワク术①	★★
			ネコのワクワク术③	★★
			ネコの手配上手	★
粉红	ラッキーヨーグルト	500	招きネコの幸运	★★★
			ネコのワクワク术①	★★
			ネコのワクワク术③	★★
			ネコの调合术【大】	★
			ネコの逃走术	★
			ネコの胆力	★
			ネコの弱いの来い！	★
			ネコの换算术	★
			ネコのマタタビ爆破术	★
			ネコのすり抜け术	★
			ネコのオトモ指导术	★
粉红	ラッキーラッシー	500	招きネコの幸运	★★★
			ネコのワクワク术②	★★
			ネコのワクワク术③	★★
			ネコの体术	★★
黄	セレブリティー	300	招きネコの金运	★★★
			ネコのワクワク术①	★★
			ネコのワクワク术②	★★
			ネコの体术	★
			ネコの医疗术	★
			ネコの运搬の铁人	★
			ネコの秘境探索术	★
			ネコの起上り术【大】	★
			ネコの蹴脚术	★
			ネコのおまけ术	★
			ネコの毛づくろい上手	★
			ネコの千里眼の术	★
			ネコのド根性	★
			ネコの短期催眠术	★

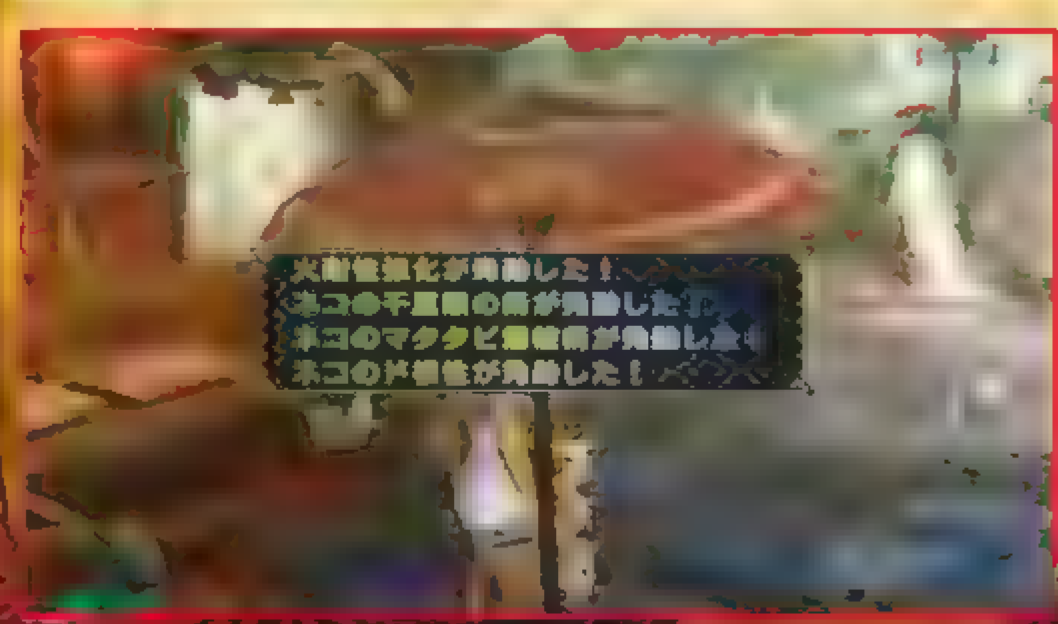
颜色	饮料名	价格	发动技能	发动几率
绿	ハコビール	100	ネコの运搬の超人	★★★
			ネコの逃走术	★★★
			ネコの着地术	★★★
			ネコのワクワク术③	★
绿	采酒	100	ネコの道具俭约术	★★★
			ネコの采取术	★★★
			ネコのツタ登りの超人	★★★
			ネコのワクワク术③	★
红	ボコボコーラ	300	攻击アップ【小】	★★★
			ネコの特殊攻击术	★★
			ネコの吹奏术	★★
			ネコのはじかれ上手	★★
			ネコのカリスマ	★★
			ネコの逃走术	★★
			ネコの投掷术	★★
			ネコの起上り术【大】	★★
			ネコの起上り术【小】	★★
			ネコの蹴脚术	★★
			ネコのツタ登りの铁人	★★
			ネコの舞踏术	★★
			ネコのゴリ押し术	★★
			ネコのKO术	★★
			ネコのマタタビ爆破术	★★
			ネコの毛づくろい上手	★★
			ネコのすり抜け术	★★
			ネコのこやし玉の达人	★★
			ネコの炮击术	★★
			ネコの研磨术	★★
			ネコのド根性	★★
			ネコのかかってこい	★★
			ネコの短期催眠术	★★
			ネコの尻もち着かず	★★
			ネコのワクワク术②	★

颜色	饮料名	价格	发动技能	发动几率
红	ボコスカノシユ	400	攻击アップ【小】	★★★
			ネコの特殊攻击术	★★
			ネコの火事场力	★★
			ネコのカリスマ	★★
			ネコの逃走术	★★
			ネコの起上り术【大】	★★
			ネコの起上り术【小】	★★
			ネコの蹴脚术	★★
			ネコの毛づくろい上手	★★
			ネコの舞踏术	★★
			ネコのゴリ押し术	★★
			ネコのKO术	★★
			ネコのすり抜け术	★★
			ネコの研磨术	★★
			ネコのかかってこい	★★
			ネコの短期催眠术	★★
			ネコの受け身术	★★
			ネコのワクワク术②	★
红	ライフルーツジュース	500	攻击アップ【小】	★★★
			ネコの特殊攻击术	★★
			ネコの防御术【大】	★★
			ネコの防御术【小】	★★
			ネコの调合术【大】	★★
			ネコの射击术	★★
			ネコの火事场力	★★
			ネコの医疗术	★★
			ネコのカリスマ	★★
			ネコの运搬の铁人	★★
			ネコの拳斗术	★★
			ネコのツタ登りの铁人	★★
			ネコのおまけ术	★★
			ネコのマタタビ爆破术	★★
			ネコの毛づくろい上手	★★
			ネコのすり抜け术	★★
			ネコのこやし玉の达人	★★
			ネコの千里眼の术	★★
			ネコの短期催眠术	★★
			ネコのワクワク术②	★



颜色	饮料名	价格	发动技能	发动几率
红	スナイパンチ	400	攻击アップ【小】	★★★
			ネコの调合术【大】	★★
			ネコの射击术	★★
			ネコのワクワク术②	★★
蓝	坚米茶【雁木】	200	防御アップ【小】	★★★
			ネコの吹奏术	★★
			ネコの调合术【大】	★★
			ネコのはじかれ上手	★★
			ネコの逃走术	★★
			ネコの投掷术	★★
			ネコの胆力	★★
			ネコの弱いの来い!	★★
			ネコの换算术	★★
			ネコの起上り术【小】	★★
			ネコのツタ登りの铁人	★★
			ネコの舞踏术	★★
			ネコのマタタビ爆破术	★★
			ネコの毛づくろい上手	★★
			ネコのすり抜け术	★★
			ネコの炮击术	★★
			ネコの研磨术	★★
			ネコのド根性	★★
			ネコのオトモ指导术	★★
			ネコのワクワク术②	★
蓝	坚米茶【穴熊】	300	防御アップ【小】	★★★
			ネコの特殊攻击术	★★
			ネコの蹴脚术	★★
			ネコのワクワク术②	★★
蓝	硬茶【矢仓】	200	防御アップ【小】	★★★
			ネコの特殊攻击术	★★
			ネコの防御术【大】	★★
			ネコの调合术【大】	★★
			ネコの射击术	★★
			ネコの逃走术	★★
			ネコの胆力	★★
			ネコの运搬の铁人	★★
			ネコの弱いの来い!	★★
			ネコの换算术	★★
			ネコのツタ登りの铁人	★★
			ネコのマタタビ爆破术	★★
			ネコのすり抜け术	★★
			ネコの千里眼の术	★★
			ネコのオトモ指导术	★★
			ネコの短期催眠术	★★
			ネコのワクワク术②	★

颜色	饮料名	价格	发动技能	发动几率
蓝	硬茶【千年】	300	防御アップ【小】	★★★
			ネコの拳斗术	★★
			ネコのおまけ术	★★
			ネコのワクワク术②	★
红	灼热しるこ	100	火耐性强化	★★★
			ネコの体术	★★
			ネコの调合术【大】	★★
			ネコの医疗术	★★
			ネコの逃走术	★★
			ネコの胆力	★★
			ネコの运搬の铁人	★★
			ネコの弱いの来い！	★★
			ネコの秘境探索术	★★
			ネコの换算术	★★
			ネコの起上り术【大】	★★
			ネコの蹴脚术	★★
			ネコのおまけ术	★★
			ネコのマタタビ爆破术	★★
			ネコの毛づくろい上手	★★
			ネコのすり抜け术	★★
			ネコの千里眼の术	★★
			ネコのド根性	★★
			ネコのオトモ指导术	★★
			ネコの短期催眠术	★★
			ネコのワクワク术④	★★
浅蓝	溪流天然水	100	水耐性强化	★★★
			ネコの体术	★★
			ネコの调合术【大】	★★
			ネコの医疗术	★★
			ネコの逃走术	★★
			ネコの胆力	★★
			ネコの运搬の铁人	★★
			ネコの弱いの来い！	★★
			ネコの换算术	★★
			ネコの起上り术【大】	★★
			ネコの蹴脚术	★★
			ネコのおまけ术	★★
			ネコのマタタビ爆破术	★★
			ネコの毛づくろい上手	★★
			ネコのすり抜け术	★★
			ネコの千里眼の术	★★
			ネコのド根性	★★
			ネコのオトモ指导术	★★
			ネコの短期催眠术	★★
			ネコのワクワク术④	★★



颜色	饮料名	价格	发动技能	发动几率
黄	サンダー・サイダー	100	雷耐性强化	★★★
			ネコの体术	★★
			ネコの调合术【大】	★★
			ネコの医疗术	★★
			ネコの逃走术	★★
			ネコの胆力	★★
			ネコの运搬の铁人	★★
			ネコの弱いの来い！	★★
			ネコの秘境探索术	★★
			ネコの换算术	★★
			ネコの起上り术【大】	★★
			ネコの蹴脚术	★★
			ネコのおまけ术	★★
			ネコのマタタビ爆破术	★★
			ネコの毛づくろい上手	★★
			ネコのすり抜け术	★★
			ネコの千里眼の术	★★
			ネコのド根性	★★
			ネコのオトモ指导术	★★
			ネコの短期催眠术	★★
			ネコのワクワク术④	★★
白	冻乳	100	冰耐性强化	★★★
			ネコの体术	★★
			ネコの调合术【大】	★★
			ネコの医疗术	★★
			ネコの逃走术	★★
			ネコの胆力	★★
			ネコの运搬の铁人	★★
			ネコの弱いの来い！	★★
			ネコの秘境探索术	★★
			ネコの换算术	★★
			ネコの起上り术【大】	★★
			ネコの蹴脚术	★★
			ネコのおまけ术	★★
			ネコのマタタビ爆破术	★★
			ネコの毛づくろい上手	★★
			ネコのすり抜け术	★★
			ネコの千里眼の术	★★
			ネコのド根性	★★
			ネコのオトモ指导术	★★
			ネコの短期催眠术	★★
			ネコのワクワク术④	★★
紫	灭龙茶	100	龙耐性强化	★★★
			ネコの运搬の铁人	★★
			ネコの胆力	★★
			ネコのワクワク术④	★★
白	ユクモラムネ	200	防御アップ【小】	★★★
			ネコの防御术【小】	★★
			ネコのワクワク术①	★★
			ネコのワクワク术②	★

饮料技能解释

看完上面的列表，不少玩家应该还是比较头晕的。虽然知道每种饮料发动的技能，但那些技能各自对应怎样的功效呢？请参见下文的饮料技能解释。

全饮料技能一览

技能名称	效果
ネコの暴れ击ち	弹药攻击力上升，但射击时准星晃动变大
ネコの医疗术	使用道具时回复量上升，けどく草、にが虫必定生效
ネコの搬运の超人	搬运中不会发生后仰，搬运冲刺时耐力槽消耗变少
ネコの搬运の铁人	搬运中不会发生后仰
ネコの起上り术（小、大）	倒地起身的无敌时间变长
ネコのオトモ指导术	狩猎猫成长变快，更容易与主人亲热
ネコのおまけ术	任务中即使力尽，温泉效果也不会消失
ネコの解体の铁人	剥取素材时不会产生后仰硬直
ネコのかかってこい	狩猎环境不安定时，必定有大型怪物乱入
ネコの火事场力	体力为10以下时，攻击力大幅上升
ネコの火药术	使用大桶爆弹时的伤害提高至大桶爆弹G
ネコのカリスマ	与山菜爷爷的可对话次数变为最大
ネコの换算术	任务完成时获得的农场点数变多
ネコのKO术	怪物更容易眩晕
ネコの毛づくろい上手	“防御力DOWN”、“全耐性DOWN”的效果时间减半
ネコの拳斗术	特殊动作“シャドウ”攻击力上升
ネコの研磨术	使用砥石系道具时，磨刀时间变快
ネコのこやし玉达人	大便玉命中怪物后，怪物必定逃跑，大便玉的调合成功率变为100%
ネコのゴリ押し	攻击被弹反后，继续攻击则斩位上升
ネコの采取术	每个采集点的采取次数变多
ネコの射击术	通常弹的威力上升
ネコの蹴脚术	脚踢的攻击力上升，并附带吹飞效果
ネコの尻もち着かず	怪物不会摆尾
ネコの吹奏术	笛子系的道具不容易用坏
ネコのすり抜け	更容易从大型怪物的拘束攻击中挣脱
ネコの千里眼の术	任务开始后一定时间，大型怪物的位置会在地图中表示出来
ネコの体术	进行回避、防御行动时，耐力槽的消耗变少
ネコの短期催眠术	任务开始后一定时间，攻击力与防御力上升
ネコの胆力	即使被大型怪物发现也不会受到惊吓
ネコの着地术	从很高的地方跳落，搬运物也不会破碎
ネコの调合术【小】	调合成功率上升10%
ネコの调合术【大】	调合成功率上升20%
ネコのツタ登りの超人	攀登藤蔓时受到攻击不会摔落，耐力槽消耗变小
ネコのツタ登りの铁人	攀登藤蔓时受到攻击不会摔落
ネコの钓り上手	垂钓时，被诱饵吸引的鱼第一下就会咬钩
ネコの道具俭约术	使用铁镐、虫网系道具不容易坏掉
ネコの逃走术	作出逃跑行动时，耐力槽消耗变小
ネコの投掷术	投掷物攻击力上升，距离变远
ネコの特殊攻击术	状态异常攻击的属性值上升
ネコのド根性	体力在一定数值以上，即便受到超过该数值的伤害值也不会力尽
ネコのはじかれ上手	攻击被弹反时，斩味消耗减半
ネコの火渡り术	熔岩地形伤害无效
ネコの舞踏术	作出特殊动作“おどる”一定时间，攻击力暂时上升
ネコの不眠术	不会进入睡眠状态，同时也不能进入营地睡觉回复体力
ネコの防御术（小、大）	受到攻击时一定几率减轻伤害
ネコの炮击术	炮击类攻击的威力上升
ネコのマタタビ爆破术	マタタビ爆弹的泥泞效果时间变长，マタタビ爆弹调合成功率变为100%
ネコの弱いの来い	任务中出现的大型怪物能力变弱
ネコの受け身术	倒地后起身时间变长
ネコの解体术（小、大）	低几率出现剥取次数增加的情况
招きネコの金运	任务完成后报酬金变为1.5倍
攻击アップ（小、中、大）	攻击力提升
防御アップ（小、中、大）	防御力提升
火耐性强化	火耐性+5
水耐性强化	水耐性+5
雷耐性强化	雷耐性+5
冰耐性强化	冰耐性+5
龙耐性强化	龙耐性+5

TIPS 关于ネコのワクワク术

以上技能解释中没有出现“ネコのワクワク术”，是因为该系列技能其实是多个技能的复合，详细如下。

名称	技能
ネコのワクワク术①	ネコの胆力
	ネコの拳斗术
ネコのワクワク术②	ネコの火药术
	ネコの道具俭约术
	ネコの解体の铁人
	ネコの运搬の超人
	ネコの起上り术【小】
	ネコの着地术
	ネコの火渡り术
	ネコの不眠术
	ネコの尻もち着かず
ネコのワクワク术③	ネコの火药术
	ネコの医疗术
	ネコの起上り术【大】
	ネコの舞踏术
	ネコのこやし玉达人
	ネコの炮击术
	ネコのかかってこい

ネコのワクワク术④	ネコの体术
	ネコの特殊攻击术
	ネコの射击术
	ネコの火事场力
	ネコの弱いの来い!
	ネコの换算术
	ネコのKO术
	ネコの研磨术
	ネコのド根性
	ネコの受け身术

3.训练所

包含学习狩猎基本知识的“初心者演习”、多人挑战大型怪物的“集团演习”和下载任务“チャレンジクエスト”，训练所任务与普通村长、集会任务的不同之处在于，大部分任务的武器都是事先限定好的，一般会给玩家5套武具选择，是磨练基本功的最佳场所。

4.杂货屋

可购买回复药、砥石、铁镐（ピッケル）、冷饮（クーラードリンク）、热饮（ホットドリンク）等狩猎必备道具。出发前先确定自己接下来的任务是否会受到地形影响，或是否以采集为目的，准备好相应的道具。

5.武器屋

能直接购买武器和防具的地方，不需要消耗素材，单纯支付金钱便可购入。虽然大部分性能不佳，但初期会对猎人有所帮助。

6.加工屋

对武器和防具进行生产和强化，并能生产装饰品。新生产或强化出的武器、防具和装饰品能现场立即装备，但无法更换其他装备。

7.随从猫武具屋

生产随从猫的武器和防具的设施，同样需要素材和钱才能打造。随从猫武具的素材较为特别，称为“端材”。玩家在打造猎人的装备时会自动生成端材，不想打造装备时也可以把身上或道具箱的素材置换成端材。

8.行云农场

能采集各种素材、道具、训练随从猫的地方，每次采集完后再去完成一次任务，就又能回来采集了。农场的详细情报会在后文予以详细介绍。

9.农场管理人

管理行云农场的男子，与他对话可为农场增添设施，不过需要消耗一定的农场点数。关于农场管理人也会在后文的农场部分予以详细介绍。

10.村长

与村长对话可领取村长任务，村长任务的难度比集会浴场低，也只能获得下位素材。但是村长任务的完成与温泉任务和饮料任务的解禁有较大关系，完成第一次雷狼龙紧急任务后即可观看结局动画。

11.猫婆婆

玩家可向猫婆婆雇佣随从猫，最多雇佣25只。选择“オトモスカウト”可指定要求招募随从猫，要求分“攻击方法”、“目标倾向”、“性格”和“毛色”4项，但指定要求时只可限定其中一项。

12.行商人

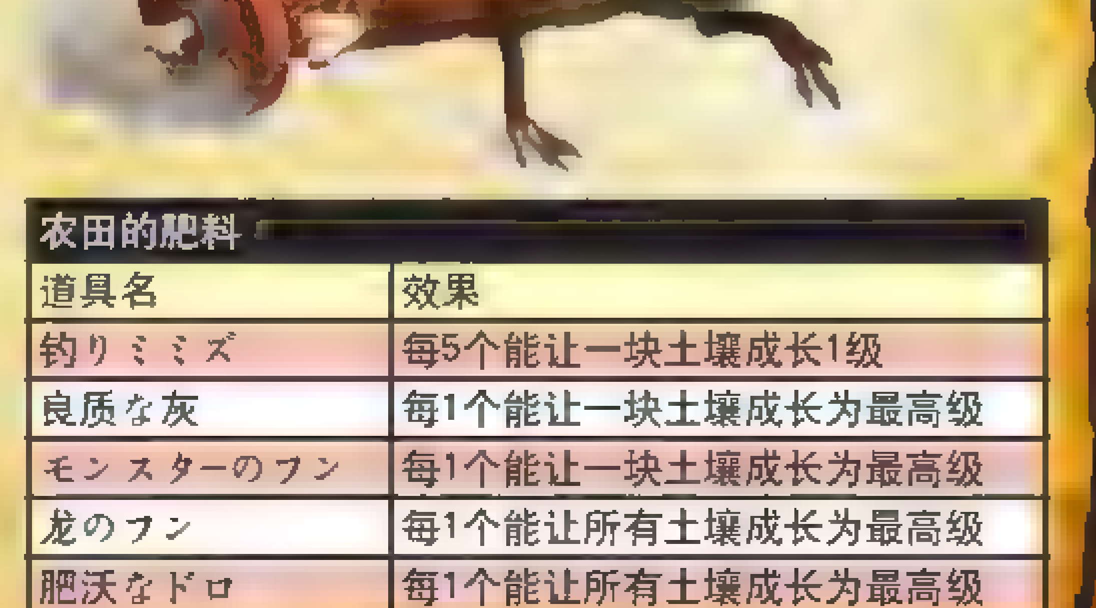
旅行各地的商人，能直接贩卖部分素材，且时常会提供5折优惠。由于这里的很多商品无法在杂货店买到，所以经常来这看看吧。

行云农场详解

作为新时代的猎人，必须上得战场，下得农场。在农场中，我们可以在很短的时间内获得大部分可以在战场里采集到的素材，让猎人们在战斗时可以专心应战，不用再为选择蜂蜜还是龙王而纠结。下面就来介绍一下本作农场中各种设施的作用。

1.农田

种瓜得瓜、种豆得豆，这就是农田的基本作用。在本作中，可以种植的东西不少，特别是药草这类回复型道具，初期种植可以节约不少买药的钱，而怪力之种这类高级物品在后期大量种植，不但可以用于提升战斗速度，还能卖给商店脱贫致富。农场最多可开垦三块土壤，进行种植后还可以选择肥料让土壤升级，升级后的土壤可以培育出更多的植物。



农田的肥料

道具名	效果
釣りミミズ	每5个能让一块土壤成长1级
良质な灰	每1个能让一块土壤成长为最高级
モンスターのフン	每1个能让一块土壤成长为最高级
龙のフン	每1个能让所有土壤成长为最高级
肥沃なドロ	每1个能让所有土壤成长为最高级

2. 捉虫

这次在农场捉虫的方式有了进化，不用再拿着网子一下一下地扑，而是改成使用各种香液来诱捕各种虫子，提高了收集虫子的效率。各种香液需要在农场管理员那里购买后才能进行更换，此外还可以使用ハチミツ和ムチューリップ来增加每次捕虫的收益。

3. 蜂巢

快速获取ハチミツ（蜂蜜）的设施，而且ハチミツ是合成回复药グレート的必要素材，因此建议每次到农场都要将其收刮干净。

4. 捕鱼

这次的捕鱼也非常厚道，不用再一条一条地钓，直接拉起渔网就可以开始清点战利品了。不过考虑到鱼类素材前期的使用率不高，因此可以先将农场点数投资到其他设施，等后期再来升级捕鱼点。

5. 特制烤肉机

用于批量烤肉的机器，需要一只随从猫进行辅助。用烤肉机一次最多可以放上10个生肉或鱼类进行加工，烤肉时的音乐和普通烤肉架有所区别。完成烤肉的工作后还可以获得一定数量的“良质な灰”，可用作农田的肥料。

6. 采掘点

快速获取矿物的地方，和前作一样需要一下一下地挖。考虑到制作装备时需要用到大量的矿石，可以考虑优先提升这个设施的等级。每次到农场都记得挖矿，可以很大程度上解决制作装备时缺乏矿资源的问题。

7. 随从猫采矿

修建设施“采掘用トロッコ”后就会开启，查看看板并选择最多4只随从猫进入山洞挖矿，并且还要给每只猫配备一支镐或者是挖矿专用的蘑菇。镐的质量越好，挖到的矿石也就越好、越多。由于矿石的需求量较大，因此应该尽量早开启此设施。

8. 蘑菇木

采集蘑菇的地方，前期可以采到合成回复药所用的蓝蘑菇，如果想节约买回复药的钱，可以优先开启此设施。

9. 随从猫探险小队

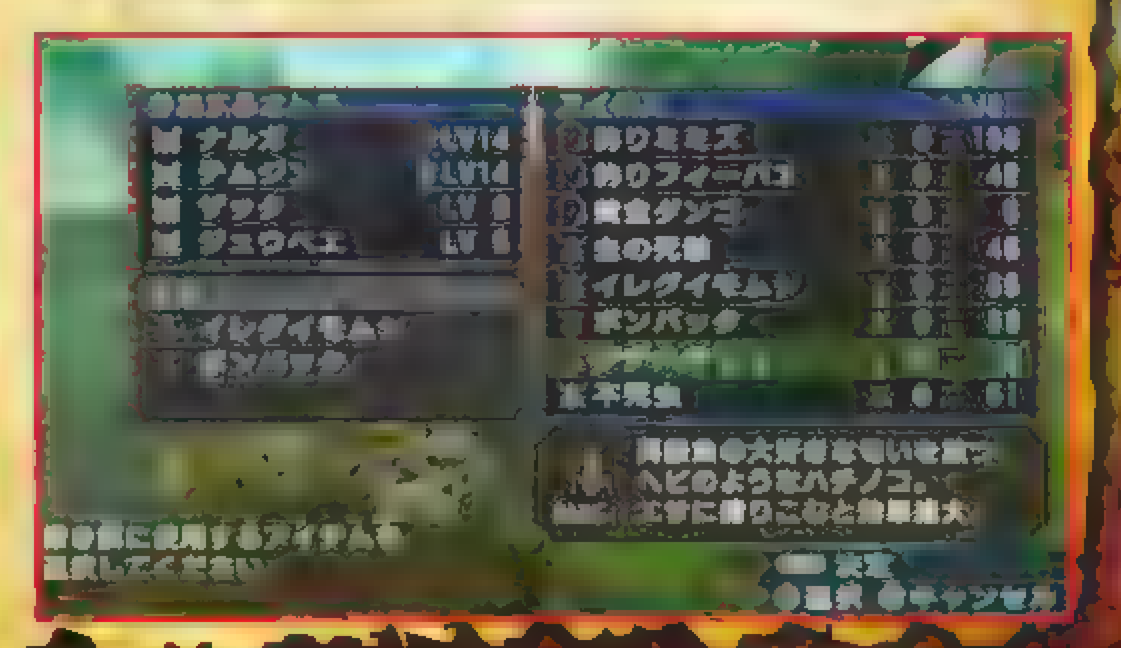
和前作一样，可以派出随从猫到指定地点收集素材。探险小队最多可派出4只随从猫，根据派遣地点等级的不同，需要消耗的农场点数也有所差别。由于猫被派遣出去之后就无法再进行农场的其他工作，甚至连战斗也不会跟在主人的身边，因此在完成难度较高的任务时最好不要将长期跟在主人身边的两只主力猫猫给派出去，同时也要保证农场里其他需要用到猫猫的采集点都搜刮之后再将猫猫派出去。

10. 随从猫捉虫

和前作中用锤子打树类似，只是这次改成了用跷跷板将猫猫弹到高处捕虫。角色在准备阶段时会出现两次闪光，第一次闪光后起跳就能捉到不少虫子，如果在第二次闪光的同时起跳则能获得更多的虫子，不过对按键的时机要求较高，一不小心就会起跳失败。

11. 随从猫捕鱼

可选择最多4只猫猫帮忙捕鱼，不过需要消费3个素材当鱼饵。在选择鱼饵时需要选择较为贵重的素材，否则是抓不到什么好鱼的。



农场管理员

上面介绍这些设施并不会在游戏一开始就开启，而是需要玩家的任务完成到一定进度后才能在村子里的农场管理员那里通过农场点数来开启和升级设施。大部分设施都是通过完成村长各个等级的紧急任务后开启，因此想要快速开启农场的全部功能，就优先选择村长任务吧。另外，还可以用农场点数在管理员那里换到各种物品。

设施扩展表

设施名	必要农场点	扩张条件
畑のウネ+1	1000pts	最初
畑のウネ+2	2000pts	完成村长1★紧急任务“青熊兽アオアシラ”
网と栈桥+1	3000pts	最初
网と栈桥+2	4000pts	完成村长3★紧急任务“女王、溪流を舞う”
巨大鱼笼	7000pts	完成村长5★紧急任务“浑身のドボルベルク”
采掘ポイント+1	4500pts	完成村长3★紧急任务“女王、溪流を舞う”
采掘ポイント+2	7000pts	完成村长6★紧急任务“大砂漠の宴!!”
采掘ポイント+3	9000pts	完成集会浴场6★紧急任务“暗夜のナルガクルガ”
采掘用トロッコ	6000pts	完成村长3★紧急任务“女王、溪流を舞う”
黑虫の香液	500pts	最初
甲虫の香液	3500pts	完成村长2★紧急任务“踊るクルペッコ”
王族の香液	6000pts	完成村长6★紧急任务“大砂漠の宴!!”
稀代の香液	8000pts	完成集会浴场6★紧急任务“暗夜のナルガクルガ”
虫寄せの上香液	2000pts	完成村长1★紧急任务“青熊兽アオアシラ”
虫の木用シーソー	7000pts	完成村长4★紧急任务“月下雷鸣”
キノコの木	1000pts	最初
高级キノコの木	3000pts	完成村长1★紧急任务“青熊兽アオアシラ”
最高级キノコの木	5000pts	完成村长2★紧急任务“踊るクルペッコ”
试作型ハチの巢箱	1500pts	完成村长2★紧急任务“踊るクルペッコ”
正式型ハチの巢箱	3500pts	完成村长3★紧急任务“女王、溪流を舞う”
改良型ハチの巢箱	6000pts	完成村长4★紧急任务“月下雷鸣”
特注よろず烧き机	1000pts	完成村长2★紧急任务“踊るクルペッコ”
モンニャン荷车	1000pts	完成村长2★紧急任务“踊るクルペッコ”
持久走训练の卷	1500pts	完成村长3★紧急任务“女王、溪流を舞う”
崖登り训练の卷	1500pts	完成村长5★紧急任务“浑身のドボルベルク”
丸太受けの训练の卷	1500pts	完成村长4★紧急任务“月下雷鸣”
卷割训练の卷	1500pts	完成村长4★紧急任务“月下雷鸣”
泷行训练の卷	3000pts	完成村长5★紧急任务“浑身のドボルベルク”

和随从猫一起狩猎

在前作中就大受好评的随从猫如今再次进化，不但出战时可携带数量增加了，而且将随从猫的定位从之前的多用变为了战斗专用。随着可携带出场的猫猫数量增加，通过特定的训练以及装备特定的技能，可以让猫猫们进行很好的配合，让单人狩猎变得更加得心应手。

随从猫的选择

与村子里的猫婆婆对话后就可以对随从猫进行选择并雇佣了。每只随从猫的外观、性格、攻击方式以及攻击倾向都有所区别，除了外观，其他三项直接影响到随从猫在战斗中的表现，因此对随从猫的选择非常重要，如果你是近战职业却选择了喜欢扔爆弹的猫猫，那在正式讨伐怪物时猫猫的行动反而会帮倒忙。下面列出猫猫的各种属性，请仔细阅读后再进行选择。

性格

性格特点	表现方式
勇敢	在大型怪物进入暴怒状态后不会胆怯，战斗能力强，但也容易挂掉
こざかしい	在怪物进入暴怒状态后，如果主人受到攻击，会想方设法吸引怪物的注意力保护主人，是射手风格猎人的首选，缺点在于非常容易挂掉
臆病	胆子小，受到攻击后容易逃走，攻击频率也相对较低
主人爱	一旦主人遭受攻击就会进入愤怒状态，攻击频率高，容易吸引怪物注意，同样是射手风格猎人的首选
チャンス派	当怪物进入疲劳状态时，会主动追击怪物
ねばり上手	处境越危险越能爆发出潜力，很容易挂掉
平和主义	不喜欢战斗，几乎不会发动攻击，是收集素材的不二人选，适合搭配吹笛子一类的辅助技能

攻击方法

攻击方式	说明
近接のみ	以近战攻击为主，能起到牵制作用。
爆弾のみ	以远程投掷炸弹攻击为主，丢出的炸弹容易炸飞队友，因此在多人游戏中尽量不要携带这种猫
ブーメランのみ	在远距离使用飞镖等武器战斗
近接と爆弾	会根据怪物所在距离自主选择攻击方式战斗
近接とブーメラン	会根据怪物所在距离自主选择攻击方式战斗
爆弾とブーメラン	会根据怪物所在距离自主选择攻击方式战斗

攻击倾向

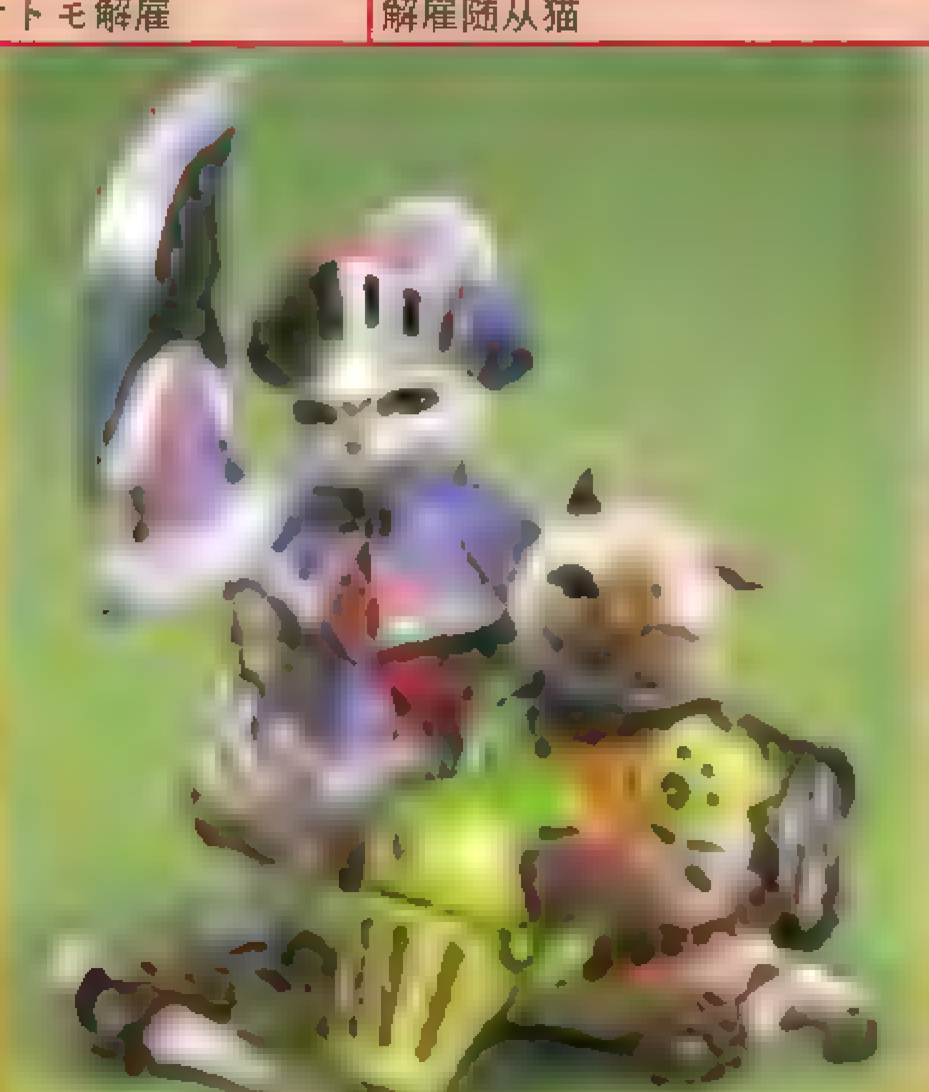
倾向	说明
小型一筋	基本只会狙击小型怪物，有助于帮助玩家清理区域中的小怪
小型优先	优先选择小型怪物作为攻击目标，场上没有小型怪物时则会攻击大型怪物
バランス	会根据自己的喜好自由选择攻击哪种目标
大型优先	优先选择大型怪物作为攻击目标，场上没有大型怪物时则会攻击小型怪物
大型一筋	基本只会狙击大型怪物，有助于帮助玩家吸引大型怪物的注意力

随从猫告示板

购买了合适的随从猫后，可以调查农场或是家中的随从猫告示板对猫猫进行各种操作，告示板的功能如下：

告示板功能

名称	效果
オトモ选择	从雇佣的随从猫中选择两只随从猫一起狩猎
オトモ育成	给随从猫安排训练课程提升能力
オトモ装备	更换随从猫的装备
オトモスキル	编辑随从猫的技能
オトモコメント编辑	编辑随从猫的自我介绍
オトモ配信	利用通信机能，赠送他人随从猫，或是接收朋友的随从猫
オトモ解雇	解雇随从猫



特训

功能	效果
休息	什么也不做，可以快速增加好感度
ネコ拳斗	不出战的随从猫也能获得经验并升级，不过升级的速度很慢
ネコ筋トレ	增加随从猫的攻击力，适合培养战斗型随从猫
ネコ腹筋	增加随从猫的防御力，适合培养辅助型随从猫
ネコ素振り	同时增加攻击力和防御力，但增加的幅度不如上面两个项目
ネコ冥想	增加随从猫的技能点，初期可用来快速习得技能
ネコ持久走	开启农场相关设施后才能选择，能获得更多的随从猫技能点
ネコ崖登り	开启农场相关设施后才能选择，能获得更多的经验
ネコ薪割り	开启农场相关设施后才能选择，大幅度增加攻击力
ネコ丸太受け	开启农场相关设施后才能选择，大幅度增加防御力
ネコ滝行	开启农场相关设施后才能选择，给随从猫增加新的能力

随从猫技能

技能名	占据位置	习得点数	习得等级	最低友好度	效果
鬼人笛の术	2	60	1	–	玩家和随从猫的攻击力在一定的时间内上升
硬化笛の术	2	60	1	–	玩家和随从猫的防御力在一定的时间内上升
解毒・消臭笛の术	1	30	1	–	解除玩家的中毒状态和一部分道具不能使用状态
回复笛の术	2	70	5	–	玩家和随从猫的体力回复（回复量等于回复药）
真・回复笛の术	3	120	–	4	玩家和随从猫的体力回复（回复量等于回复药グレート）
属性攻击强化の术	2	50	10	–	随从猫的属性攻击变为1.3倍
状态异常攻击【毒】	3	80	–	–	随从猫的攻击，有一定几率附加毒属性
状态异常攻击【麻痹】	4	80	–	–	随从猫的攻击，有一定几率附加麻痹属性
状态异常攻击【睡眠】	3	80	–	–	随从猫的攻击，有一定几率附加睡眠属性
状态异常攻击强化の术	2	120	10	–	随从猫的所有异常状态附加效果变为1.4倍
泥・雪だるま早割り术	1	30	5	–	随从猫的雪人状态和泥浆状态变为1秒
毒无效の术	1	30	1	–	随从猫不会中毒
风压无效の术	2	100	10	–	随从猫不会受到风压【小】【大】的影响
防音の术	2	120	10	–	随从猫不会受到咆哮【小】【大】的影响
防音・风压无效の术	3	140	15	–	随从猫不会受到风压【小】【大】和咆哮【小】【大】的影响
攻击力强化术【小】	1	30	1	–	随从猫的攻击力上升
攻击力强化术【大】	2	90	10	-	随从猫的攻击力上升
防御力强化术【小】	1	30	1	–	随从猫的防御力上升
防御力强化术【大】	2	90	10	–	随从猫的攻击力上升
体力强化术【小】	1	30	5	–	随从猫的体力上升
体力强化术【大】	2	90	10	–	随从猫的体力上升
ガード确率强化【小】	1	30	5	–	随从猫的防御几率小上升
ガード确率强化【大】	2	90	10	–	随从猫的防御几率大上升
会心攻击强化の术	1	50	5	–	随从猫的近身，飞镖，爆弹的攻击时，会心攻击几率上升
ぶんどり强化の术	2	100	–	4	随从猫攻击怪物时，获得素材的几率上升，几率根据亲密度变化
シビレ罠の术	3	160	–	4	有大型怪物的时候，随从猫有一定几率设置陷阱，几率根据亲密度变化
マタタビ爆弹の术	1	30	1	–	随从猫的小爆弹有1/3的概率变为木天蓼爆弹（白猫和黑猫在的时候100%）
大タル爆弹の术	2	140	10	–	攻击方法是爆弹的随从猫，会举着大爆弹突进前进
爆弹强化の术	3	150	15	–	随从猫爆弹的威力提升
爆弹ダメージ轻减の术	1	90	5	–	受到爆弹攻击伤害减轻一半
ビッブーメランの术	2	100	10	–	攻击方法是飞镖的随从猫，会丢出巨大飞镖
贯通ブーメランの术	1	80	15	–	攻击方法是飞镖的随从猫，会丢出贯通飞镖
大炮・バリスタ强化术	1	80	5	–	随从猫使用大炮和バリスタ时攻击力提升
起き上がりこぼし术	2	100	5	-	随从猫被击倒后起身速度变快
七转び八起きの术	3	120	15	-	随从猫每次力尽后，随从猫复活后的攻击力+10（最多8次）
背水の阵の术	2	150	15	-	随从猫的攻击力和防御力+50。但是，一次力尽后，在任务中不能复活
耐性强化【火】	1	15	1	-	随从猫的火耐性+20
耐性强化【水】	1	15	1	-	随从猫的水耐性+20
耐性强化【雷】	1	15	5		随从猫的雷耐性+20
耐性强化【冰】	1	15	5	-	随从猫的冰耐性+20
耐性强化【龙】	1	30	10	-	随从猫的龙耐性+20
全耐性强化の术	1	30	10	-	随从猫的火，水，雷，冰，龙耐性全部+10
千里眼の术	2	70	-	4	任务开始时，发动和“千里眼药”一样的效果，随后5分钟有一定几率发动同样效果，发动几率根据亲密度变化
高速采取の术	1	50	5		随从猫的采集速度变为1.2倍
高速回复の术	2	130	15	-	随从猫的体力回复速度变快
采取封印の术	1	30	10		禁止随从猫的采集行动
サボりなしの术	1	60	-	4	随从猫的体力低于25%也不会逃跑
サボり中・回复の术	1	60	-	4	随从猫在逃跑中大幅度回复体力
オトモ同士の山彦笛术	1	100		4	当一只随从猫吹笛子得时候，另一只猫会随机吹任意一种笛子
オトモ同士の罠连携术	1	60	-	4	一只随从猫设置陷阱，另一只在陷阱处设置大桶爆弹
オトモ同士の注意术	1	20	1	-	一只猫偷懒的时候，另一只猫用武器去攻击偷懒的猫，中断其偷懒行为
オトモ同士のきずな术	2	80	10	-	一只猫力尽的时候，另一只的攻击力和防御力+30

随从猫的装备打造

玩家在制作装备时会产生相应的“端材”（相当于边角料），而端材则可以用于打造随从猫的武器和装备。随从猫的装备只有头部、身体以及武器三个部分，而且需要用到的端材数量都不是很多，一般来说给角色打造某件套装后，产生的端材就足够给猫猫制作同样的一套装备了。猫猫的装备制作费用不高，而且大部分套装非常好看，绝对能讨女性玩家的欢心，而且多余的端材还可以用来卖钱，可谓一举多得。说到端材，这里就不得不提到本作中的“端材刷钱法”，由于会一定程度破坏游戏的平衡性，不愿意尝试的玩家就跳过右边的一段吧。

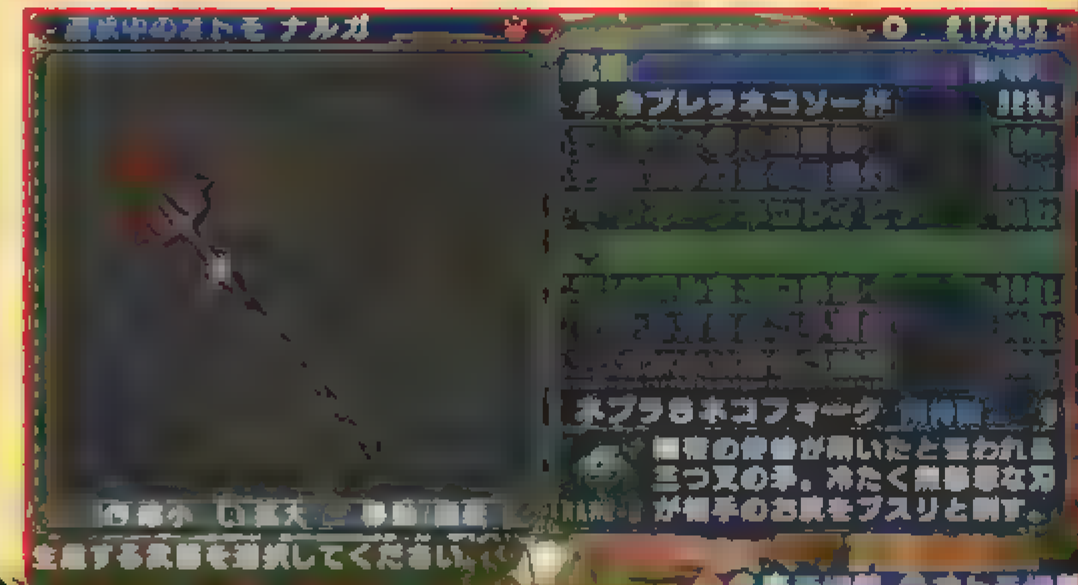
端材刷钱法

1.将可以换成端材的道具放在身上，然后和随从猫武具屋的猫爷爷对话，选择“端材入手”→“ポーチから渡す”

2.将身上可以换成端材的道具全部换掉。

3.离开武具屋，然后按下START键，选择“アイテム”，这时你会发现之前换掉的素材依旧在身上，需要注意的是，必须完成这个步骤，那些换掉的素材才会还原，否则素材就会正常消失。

4.将送到道具箱里的端材卖掉。



调合列表

调合是本系列的传统，将特定的素材两两组合可以获得新道具。游戏中需要用到调合的地方非常多，比如常用的回复药グレート就需要通过这个方法大量合成。每种道具在调合时都有成功率，为了不浪费资源，玩家可以通过购买调合书来提升调合时的成功率。调合书一共有5本，全部买齐后可以将调合的成功率提升45%，因此当新的调合书出现后建议第一时间购买。

游戏中可以对角色身上的素材进行调合，也可以直接对道具箱里的素材进行调合（ボックス内调合），只不过在对身上物品进行调合时，必须持有调合书才能提升成功率，而在道具箱里进行调合时，书在身上或者道具箱里都能提升调合成功率。，除此之外还可以选择列表调合（リストから调合），只要玩家有相应的素材，就可以从列表里直接合成，合成所需素材、调合结果、成功率等都有显示，非常方便。

■调合书①入门篇	调合成功率上升5%
■调合书②初级篇	配合调合书①，成功率上升10%
■调合书③中级篇	配合调合书①②，成功率上升20%
■调合书④上级篇	配合调合书①②③，成功率上升30%
■调合书⑤达人篇	配合调合书①②③④，成功率上升45%

全调合列表

序号	调合后道具	素材A	素材B	调合成功率（初始）	调合结果个数
1	回复药	药草	アオキノコ	95%	1
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ	90%	1
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫	90%	1
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ	75%	1
5	解毒药	げどく草	アオキノコ	95%	1
6	汉方药	サボテンの花	にが虫	90%	1
7	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ	65%	1
8	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角	55%	1
9	增强剂	ハチミツ	にが虫	75%	1
10	活力剂	增强剂	マンドラゴラ	75%	1
11	消散剂	增强剂	はじけイワシ	90%	1
12	强走药	增强剂	生焼け肉	75%	1
13	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65%	1
14	元气ドリンコ	ハチミツ	ニトロダケ	65%	1
15	鬼人药	增强剂	怪力の种	65%	1
16	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55%	1
17	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75%	1
18	硬化药	增强剂	忍耐の种	65%	1
19	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55%	1
20	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种	75%	1
21	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫	95%	1
22	ホットミート	こんがり肉	トウガラシ	95%	1
23	クーラードリンク	にが虫	冰结晶	95%	1
24	クーラーミート	こんがり肉	冰结晶	95%	1
25	毒生肉	生肉	毒テングダケ	90%	1
26	シビレ生肉	生肉	マヒダケ	90%	1
27	眠り生肉	生肉	ネムリ草	90%	1
28	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95%	2
29	消臭玉	素材玉	霜ふり草	95%	1
30	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75%	1
31	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ	75%	1
32	闪光玉	素材玉	光虫	75%	1
33	こやし玉	素材玉	モンスターのフン	75%	1
34	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实	95%	1
35	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ	95%	1
36	爆药	火药草	ニトロダケ	95%	1
37	小タル爆弹	小タル	火炎草	90%	1
38	大タル爆弹	爆药	大タル	75%	1
39	大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン	75%	1
40	打ち上げタル爆弹	小タル爆弹	飞甲虫の羽	75%	1
41	音爆弹	爆药	鸣き袋	75%	1
42	マタタビ爆弹	小タル爆弹	マタタビ	90%	1
43	ネット	クモの巣	ツタの叶	90%	1
44	落とし穴	ネット	トラップツール	75%	1
45	シビレ罠	トラップツール	雷光虫	90%	1
46	黄金ダンゴ	钓りフィーバエ	ツチハチノコ	85%	1
47	バクダンゴ	钓りフィーバエ	ボンバッタ	90%	1
48	大渔ダンゴ	钓りフィーバエ	イレグイモムシ	90%	1
49	ボロピッケル	石ころ	棒状の骨	95%	1
50	ピッケル	铁矿石	棒状の骨	85%	1
51	ピッケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨	75%	1
52	ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨	95%	1
53	虫あみ	ネット	龙骨[小]	85%	1
54	虫あみグレート	ネット	龙骨[中]	75%	1
55	生命の粉	不死虫	龙の牙	90%	1
56	生命の粉尘	生命の粉	龙の爪	65%	1
57	回复笛	生命の粉	角笛	65%	1

序号	调合后道具	素材A	素材B	调合成功率（初始）	调合结果个数
58	解毒笛	解毒药	角笛	65%	1
59	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】	55%	1
60	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】	55%	1
61	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ	90%	1
62	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草	90%	1
63	麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ	90%	1
64	ブーメラン	砥石	龙骨【小】	90%	1
65	力の爪	恐暴龙の钩爪	力の护符	100%	1
66	守の爪	恐暴龙の钩爪	守りの护符	100%	1
67	LV2 通常弹	カラの实	ハリの实	95%	1～3
68	LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ	95%	2～4
69	LV1 贯通弹	カラの实	ツラヌキの实	90%	1～2
70	Lv2 贯通弹	カラ骨	鸟龙种の牙	75%	1～2
71	LV3 贯通弹	カラの实	ハリマグロ	75%	1～3
72	LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ	90%	1～3
73	LV2 散弹	カラの实	龙の牙	75%	1～2
74	LV3 散弹	カラ骨	龙の牙	75%	1～2
75	LV1 彻甲榴弹	カラの实	ニトロダケ	90%	1
76	LV2 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ	90%	1
77	LV3 彻甲榴弹	カラの实	バクレツアロワナ	95%	1
78	LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实	90%	1
79	LV2 扩散弹	カラ骨	龙の爪	75%	1
80	LV3 扩散弹	カラの骨	カクサンデメキン	75%	2
81	火炎弹	カラの实	火药草	85%	1～2
82	水冷弹	カラの实	キレアジ	85%	1～2
83	冰结弹	カラの实	霜ふり草	85%	1～2
84	电击弹	カラの实	光虫	85%	1～2
85	灭龙弹	カラ骨	龙杀しの实	85%	1～2
86	LV1 回复弹	カラの实	药草	90%	1
87	LV2 回复弹	回复药	カラの实	90%	1
88	LV1 毒弹	カラの实	毒テングダケ	90%	1～2
89	LV2 毒弹	カラ骨	フロギィの毒牙	75%	1
90	LV1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ	90%	1～2
91	LV2 麻痹弹	カラ骨	飞甲虫の麻痹针	75%	1
92	LV1 睡眠弹	カラの实	ネムリ草	90%	1
93	LV2 睡眠弹	カラ骨	眠鱼	75%	1
94	ペイント弹	カラの实	ペイントの实	90%	1
95	鬼人弹	鬼人药	カラの实	75%	1
96	硬化弹	硬化药	カラの实	75%	1
97	LV1 减气弹	カラの实	クタビレタケ	90%	1～2
98	LV2 减气弹	カラ骨	シンドイワシ	75%	1～3
99	斩裂弹	砥石	カラの实	90%	1～2
100	空きビン	砥石	カラ骨	85%	1～2
101	毒ビン	空きビン	毒テングダケ	90%	1～2
102	麻痹ビン	空きビン	マヒダケ	85%	1～2
103	睡眠ビン	空きビン	ネムリ草	90%	1～2
104	强击ビン	空きビン	ニトロダケ	85%	1～2
105	接击ビン	空きビン	キレアジ	85%	1～2
106	ペイントビン	空きビン	ペイントの实	90%	1～2
107	减气ビン	空きビン	クタビレタケ	90%	1～2
108	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ	65%	1
109	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ	65%	1
110	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉	75%	1
111	捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラの实	90%	1
112	武具玉	マカライト矿石	武具石	100%	1
113	武具玉	キラビートル	武具石	100%	1
114	上武具玉	ドラグライト	武具石	100%	1
115	上武具玉	ドスヘラクレス	武具石	100%	1
116	坚武具玉	カブレライト矿石	武具石	100%	1
117	坚武具玉	王族カナブン	武具石	100%	1

系列的魅力之一就在于可使用各式各样的武器进行狩猎，本作的武器为历代最多，一种有12种，每种武器都有不同的特点及操作。在详细介绍每种武器之前，还是先来了解一下本作武器系统。

分类

武器根据攻击距离分为近战和远程两种，近战包括了片手剑、双剑、大剑、太刀、大锤、狩猎笛、长枪、铳枪、斩击斧，使用这些武器的猎人被称为剑士。而远程武器为轻弩、重弩和弓，使用它们的猎人为射手。两种类型除了使用的防具不同外，在狩猎时也有着截然不同的风格。

斩味

斩味也就是锋利度，是近战武器的一项重要参数，战斗时斩味以刀形状的图标在耐力槽的下方表示，斩味的高低以颜色划分，从低到高为红、橙、黄、绿、蓝、白，斩味越高对攻击力的修正也越高，并且攻击怪物坚硬的部分时也不易弹刀，而斩味会随着攻击慢慢下降，需要用砥石来回复。

攻击系统

攻击系统分为切断、打击和弹三种，不同的攻击系统对怪物有着不同的效果，以部位破坏为例，切断系统能砍断怪物的尾巴，而像土砂龙头部这种坚硬的部位，则需要打击系统的武器来破坏，并且本作中怪物还加入了耐力的设定，打击系统能削减怪物耐力，而如果对怪物头部连续进行打击，还可以使其晕眩。一般攻击系统以武器的攻击方式划分，如刀剑为切断，钝器为打击，远程武器为弹，不过《MHP3》中为武器加入了不少新招式，大部分武器都不止一种攻击系统。

属性攻击&异常状态

部分近战武器和弓除了基础攻击力外还带有属性，属性分为火、水、雷、冰、龙五种，在攻击时能视怪物的弱点属性给予附加伤害，而轻弩和重弩的属性攻击则用各种属性弹实现。异常状态则有毒、麻痹和睡眠三种，近战武器和之前的属性一样，异常状态属性都是附加在武器上的，攻击时就有一定几率发动，当怪物累积了一定的异常状态属性后就会陷入该状态，而弓和弩的异常状态攻击则分别用各种异常状态瓶和子弹来实现。

超级装甲状态

近战武器的某些招式带有无视风压和部分小伤害产生的硬直的状态，这就是超级装甲状态，超级装甲状态的好处在于攻击不会被怪物的某些招式打断，继续完成攻击动作。但要注意的是，状态中受到伤害体力还是会减少的，所以不能过分依赖。

超级装甲状态招式

武器	招式	说明
大剑	所有招式	除了踢以外的招式
太刀	所有招式	攻击中都具备超级装甲状态
片手剑	跳斩（拔刀斩）	动作开始后的2秒都具备超级装甲状态
双刀	鬼人化中、踏步横斩	踏步横斩动作开始后的2秒都具备超级装甲状态
大锤	蓄力攻击、旋转攻击	蓄力攻击1～3的攻击动作中，旋转攻击1～3的攻击动作中
狩猎笛	所有招式、演奏	攻击和演奏中都具备超级装甲状态
长枪	突进、反击刺、横挥	突进懂到终结刺结束的时间内都具备超级装甲状态
铳枪	移动突刺（拔枪突刺）、捞击、叩击、龙击炮、蓄力炮击	龙击炮从准备到结束的时间内都具备超级装甲状态
斩击斧	所有招式	攻击中都具备超级装甲状态
弩炮	无	没有具备超级装甲状态的招式
弓	无	没有具备超级装甲状态的招式

片手剑

兼备高机动性和盾牌防御能力是片手剑最大的魅力，加上操作不会太过复杂，因此是比较适合新能上手的武器之一。另外能在拔刀状态下使用道具也是片手剑独一无二的优势，一来能争取到更多的攻击时间，二来不容易错过使用道具的时机，能提高不少狩猎效率。片手剑的缺点是单招输出太低，得通过连续不断的攻击才能保证伤害输出，还有攻击范围太小，在对付一些弱点部位较高的怪物时会比较吃力。本作中片手剑新增了水平斩、后斩以及盾牌攻击两种新招式，其中盾牌攻击属于打击系统，攻击的同时带有削减怪物耐力的效果。

推荐连技

捞斩→纵斩→横斩→水平斩→后斩

解说：片手剑的基本连技，一般在怪物脚下的时候使用，如果想削减怪物的耐力，则可以把水平斩换成盾攻击。

跳斩（拔刀斩）→捞斩→纵斩→横斩→水平斩→后斩→（回旋斩）

解说：当怪物露出较大的空隙时使用的连技，跳斩用于快速拉近和怪物的距离，最后的回旋斩视情况使出，如果位置不对，则可换成回避来调整站位。

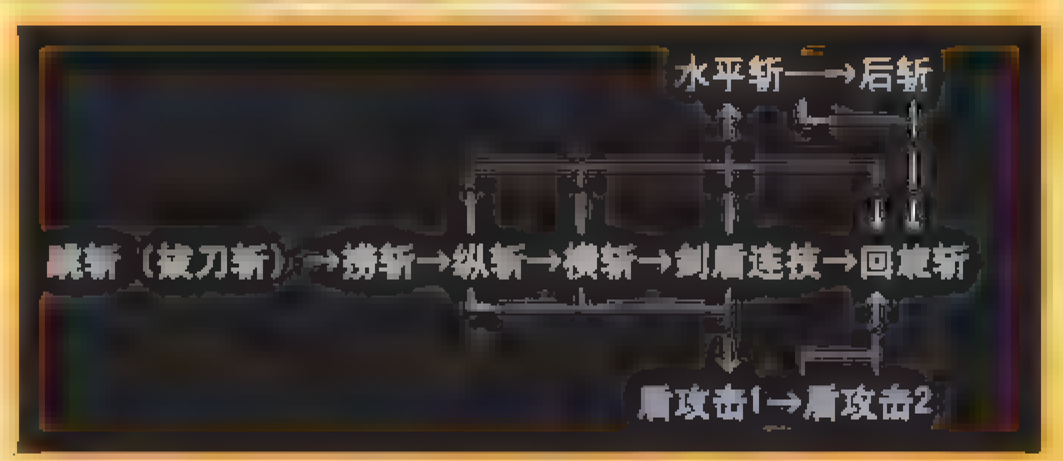
盾攻击1→盾攻击2→（循环）

解说：怪物中陷阱或闪光时可以使用连续的盾攻击对头部进行攻击，以快速累积晕眩值，不过只推荐在队伍中没有大锤和狩猎笛的情况下使用。

操作&招式资料

招式	系统	伤害	按键
跳斩（拔刀斩）	切断	中	○+△（收刀状态移动中△）
捞斩	切断	小	跳斩后△/回避后△/防御中△
纵斩	切断	小	△
横斩	切断	小	纵斩后△
剑盾连技	切断、打击	小、中	横斩后△
水平斩	切断	中	○
后斩	切断	小	水平斩后○
盾攻击1	打击	小	滑杆+○
盾攻击2	打击	小	盾攻击1后○
回旋斩	切断	大	SELECT，纵斩、水平斩或盾攻击1的派生中↓+○
防御斩	切断	小	防御中○
回避	—	—	×
防御	—	—	R
收刀状态时防御	—	—	收刀状态R+○+△
拔刀状态时使用道具	—	—	防御中□

派生



武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

古ユクモノ鉈系

古ユクモノ鉈（攻50）
└ユクモノ鉈★（攻70）
　├ユクモノ鉈改（攻90）
　│├ユクモノハチェット（攻130）
　│└ダーティーバロン（攻90、毒24）
　│　└ダーティーバロン改（攻110、毒28）
　│　　└ダーティーファニング（攻140、毒36）
　├ハンターカリンガ★（攻80）
　│└ハンターカリンガ改（攻110）
　│　└アサシンカリンガ（攻140）
　│　　├アイシクルスパイク★（攻130、冰22）
　│　　│└アイシクルスパイク改（攻150、冰28）
　│　　│　├ナールドボッシェ（攻180、冰35）
　│　　│　├サーブルスパイク（攻180）
　│　　│　│└サーブルガッシュ（攻200）
　│　　│　└斗士の剑（攻180）
　│　　│　　└オデッセイ（攻200）
　│　　└シャドウサーベル（攻130、毒19）
　│　　　└シャドウサーベル改（攻150、毒27）
　│　　　　└トキシックファング（攻170、毒39）
　└ソルジャーダガー（攻90）
　　└ハイドラナイフ★（攻100）
　　　├ハイドラナイフ改（攻140）
　　　│└デッドリーナイフ（攻170）
　　　└レムナイフ（攻110、睡眠：19）
　　　　└レムナイフ改（攻150、睡眠：22）
　　　　　└レムオルニスナイフ（攻180、睡眠：24）

ボーンククリ系

ボーンククリ（攻90）
├ボーンククリ改（攻120）
│└ボーントマホーク★（攻120、火15）
│　├ボーントマホーク改（攻140、火18）
│　│├ヘッコチョッパー（攻190、火23）
│　│├ブラッドタバルジン（攻190、毒18）
│　││└ブレイグタバルジン（攻210、毒24）
│　│└バウムシュニット（攻180、防8）
│　│　└山刻デンドロネデス（攻220、防10）
│　└バーンエッジ（攻150、火：30）
│　　└イフリートマロウ（攻180、火36）
│　　　└ゴールドマロウ（攻200、火40）
└ルドロスネイル★（攻100、水8）
　├ロアルクロウ（攻120、水12）
　│├ロアルクロウ改（攻160、水21）
　││├ロアルドスクロウ（攻190、水32）
　││└アメジストクロウ（攻170、水38）
　││　└苦剑アメジストレイジ（攻200、水40）
　│├ヒドウンエッジ（攻130）
　││└暗夜剑【昏冥】（攻180）
　│└レックスクロウ★（攻170）
　│　├甄剑【虎眼】（攻220）
　│　└カーサスクロウ（攻200）
　│　　└吼剑【地晈】（攻230）
　└ドラグロメイス★（攻140）
　　└ドラグロメイス改（攻160）
　　　├ボルボスマッシュ（攻210）
　　　│└咒魂（攻240）
　　　└ギガスクラブ（攻180、防16）
　　　　└ギガスクラブ改（攻200、防20）
　　　　　└ギガスクラッシュ（攻230、防30）

セクトセロ系

セクトセロ（攻70）
├セクトウノ（攻100）
│├セクトセロブラン（攻110、冰8）
││└セクトウノブラン（攻170、冰20）
│└セクトセロジョーヌ（攻100、雷8）
│　└セクトウノジョーヌ（攻170、雷20）
└セクトセロベルデ（攻90、麻痹14）
　└セクトウノベルデ（攻120、麻痹20）
　　└セクトドスベルデ（攻160、麻痹22）

タスクギア系

タスクギア（攻130）
└フォッシルギア（攻140）
　└クラニウムラス（攻190）

チュクチュク系

チュクチュク（攻150）
└チュクチュク改（攻170）
　└ウォガウォガ（攻210）

ねこ？ぱんち系

ねこ？ぱんち（攻80、麻痹24）
└ねこ？ぱんち改（攻100、麻痹28）
　└にゃんにゃんぼう（攻130、麻痹30）

真ユクモノ鉈系

真ユクモノ鉈（攻160）
└真ユクモノ鉈改（攻190）

峰山小太刀系

峰山小太刀（攻150、龙15）
└小太刀【沙凪】（攻210、龙15）

王剑シツライ系

王剑シツライ（攻160、雷25）
└王牙剑【折雷】（攻210、雷30）

煌黑系

煌黑の剑（攻170、龙25）
└煌黑剑アルスタ（攻190、龙37）

崩龙系

崩铊キクキカムルバス（攻250、冰10、防15）

岚龙系

凶宝【翠岚】（攻240、水12）

锈块系

凄くさびた片手剑（攻70）
└さびた片手剑（攻70）
　└封龙剑【绝一门】（攻100、龙41）
　　└封龙剑【怨绝一门】（攻120、龙52）

太古块系

凄く风化した片手剑（攻50）
└风化した片手剑（攻50）
　└祀导器【一门外】（攻80、龙72）

双剑

和片手剑一样，双剑也是注重连续攻击的武器，并且还可以消耗耐力进入“鬼人化”状态，该状态下不仅可以使用高威力的乱舞攻击，同时自身还有无视风压的效果。而本作则在鬼人状态的基础上新增了鬼人强化状态，鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，鬼人槽满后当即进入鬼人强化状态，这时候攻击速度上升，并且还可以使用这个状态中独有的鬼人连斩。鬼人化或鬼人强化状态中的回避叫作“鬼人回避”，不同于一般的回避，鬼人回避的回避速度更快，而且可以连续使用，只要耐力槽足够，就可一直回避下去。随着时间经过、或非鬼人化状态下使用鬼人回避以及鬼人连斩时鬼人槽都会减少，清空后鬼人强化状态就会自动解除。

推荐连技

通常状态

踏步横斩（拔刀斩）→捞斩→二段斩1→（二段斩2）→（二段斩3）→二连斩

解说：通常状态下的基本连技，一般用于较短的攻击时机，以踏步横斩拉近距离，如果时间允许，还可在中间加入二段斩2和二段斩3。

鬼人强化状态

二段斩1→二段斩2→（二段斩3）→鬼人连斩

解说：主要伤害在最后的鬼人连斩，所以前面的招式大可不必太复杂，视情况也可将二段斩2省略掉。

鬼人化状态

二段斩1→二段斩2→乱舞

解说：怪物露出大空隙时的连技，对弱点部位使出能瞬间带来巨大伤害，但要注意乱舞后的硬直较大，攻击完毕后要用回避动作取消。

操作&招式资料

通常状态/鬼人强化状态

招式	系统	伤害	按键
踏步横斩（拔刀斩）	切断	小、小	○+△（收刀状态移动中△）／二连斩后△
捞斩	切断	小	踏步横斩后△　回避后△
二段斩1	切断	小、小	△
二段斩2	切断	小、小	二段斩1后△
二段斩3	切断	小、小、小	二段斩2后△
右二连斩	切断	小、小	○
左二连斩	切断	小、小	←+○
回旋斩1	切断	中、中	二连斩后○（鬼人强化状态中消耗鬼人槽）
回旋斩2	切断	大、大	鬼人强化状态中回旋斩1后○（消耗鬼人槽）
鬼人连斩	切断	小、小、小、小、特大	鬼人强化状态二段斩或二连斩的派生中○+△（消耗鬼人槽）
回避	—	—	×
鬼人化	—	—	R
收刀时鬼人化	—	—	收刀时R+○+△

鬼人化状态

招式	系统	伤害	按键
二段斩1	切断	小、小	△
二段斩2	切断	中、中、中	二段斩1后△
回旋斩	切断	中、中、中	○
踏步横斩	切断	小、小	回旋斩第一段后△
捞斩	切断	小	踏步横斩△／回避后△
乱舞	切断	大、小、小、小、小、特大	○+△
回避	—	—	×
鬼人化解除	—	—	R

派生

通常状态/鬼人强化状态

→鬼人连斩

踏步横斩（拔刀斩）→捞斩→二段斩1→二段斩2→二段斩3→二连斩→回旋斩1→回旋斩2

鬼人化状态

踏步横斩→捞斩→二段斩1→二段斩2→回旋斩→乱舞

武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

ツインダガー系

ツインダガー（攻80）
└ツインダガー改（攻110）
　├デュエルツインダガー（攻140）
　│├デュアルトマホーク★（攻150）
　││├デュアルトマホーク改（攻170）
　│││├ハリケーン★（攻190）
　││││└サイクロン（攻210）
　│││└オーダーレイピア（攻190，水10）
　│││　└ホーリーセイバー（攻240，水14）
　││└レックスライサー★（攻180）
　││　└轰爪【虎血】（攻220）
　│└ツインチェーンソー（攻140，雷8）
　│　└ツインチェーンソー改（攻180，雷10）
　│　　└ギロチン（攻200，雷13）
　└51式武装棍棒★（攻140，防20）
　　└51式武装棍棒改（攻180，防25）
　　　└扑双剑ボッカボッカ（攻220，防25）

古ユクモノ双剣系

古ユクモノ双剣（攻50）
└ユクモノ双剣（攻70）
　├ユクモノ双剣改（攻90）
　│├ユクモノスライサー（攻130）
　│└コルヌ・ワーガ★（攻130，龙10）
　│　└コルヌ・ワーガ改（攻150，龙12）
　│　　└双曲剑ロワーガ（攻190，龙18）
　├ツインダガー系
　├ボーンシックル系
　└ジャギットショテル（攻80）
　　└ジャギットショテル改（攻100）
　　　├リーデルショテル（攻150）
　　　│├フレイムストーム★（攻140，火25）
　　　││├サラマンダー（攻180，火32）
　　　││└アクアストリーム（攻170，水24）
　　　││　└ウンディーネ（攻200，水26）
　　　│└ヒドウガー★（攻140）
　　　│　└ヒドウガー改（攻160）
　　　│　　├夜天连刃【黑翼】（攻180）
　　　│　　└ギリーダガー（攻180）
　　　│　　　└旋风连刃【里黑翼】（攻200）
　　　├ブラッドウイング★（攻130，毒12）
　　　│└ブラッドウイング改（攻160，毒16）
　　　│　├ヴェノムウィング（攻180，毒20）
　　　│　└ボルトガイスト（攻170，雷26）
　　　│　　└双翼刃ギギボルト（攻190，雷30）
　　　└スノウツインズ（攻120，冰18）
　　　　└スノウツインズ改（攻150，冰25）
　　　　　└スノウジェミニ（攻200，冰30）

ボーンシックル系

ボーンシックル（攻90
└ボーンシックル改（攻120）
├ルドロスツインズ（攻120，水16）
│└ルドロスツインズ改（攻160，水20）
│　└ドロスドロス（攻180，水30）
├ツインフレイム（攻150，火14）
│└ツインハイフレイム（攻170，火18）
│　└双剣リュウノソガイ（攻190，火26）
│　　└ゲキリュウノツガイ（攻210，火28）
└ブロス（攻190，防10）
　└ブロス改（攻210，防12）
　　└ブロスニマス（攻240，防16）

狩团子【白玉】系

狩团子【白玉】（攻70）
├狩团子【白玉】上（攻100）
│├狩团子【白玉】雅（攻140）
│├狩团子【霜降玉】（攻110，冰10）
││└狩团子【霜降玉】雅（攻160，冰12）
│├狩团子【火药玉】（攻110，火10）
││└狩团子【火药玉】雅（攻160，火12）
│└狩团子【雷光玉】（攻110，雷10）
│　└狩团子【雷光玉】雅（攻160，雷12）
└狩团子【毒天狗玉】（攻100，毒8）
　└狩团子【毒天狗玉】雅（攻150，毒12）

真ユクモノ双剣系

真ユクモノ双剑（攻160）
└真ユクモノ双剑改（攻190）
　└无双刃ユクモ【祀舞】（攻210）

王双刃ハタタカミ系

王双刃ハタタカミ（攻160，雷18）
└王牙双刃【土雷】（攻210，雷22）

恐暴龙系

愤怒の双刃（攻180，龙8）
└ラースプレデター（攻210，龙12）

霸龙系

霸爪アムルカムトルム（攻250）

崩龙系

崩刃ヤッカムルバス（攻250、冰10、防15）

岚龙系

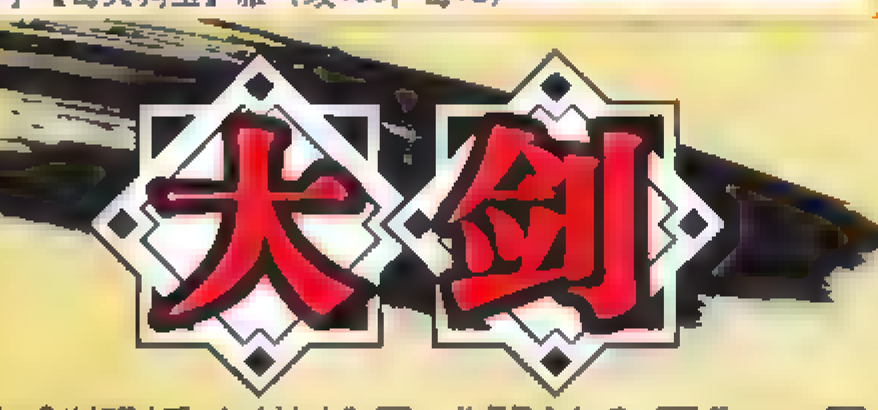
凶扇【黑风白雨】（攻240，水6）

太古块系

凄く风化した双剑（攻70）
└风化した双剑（攻70）
　└封龙剑【超绝一门】（攻100，龙40）

海贼系

海贼Jエッジ（攻160）
└大海贼Jエッジ（攻200）

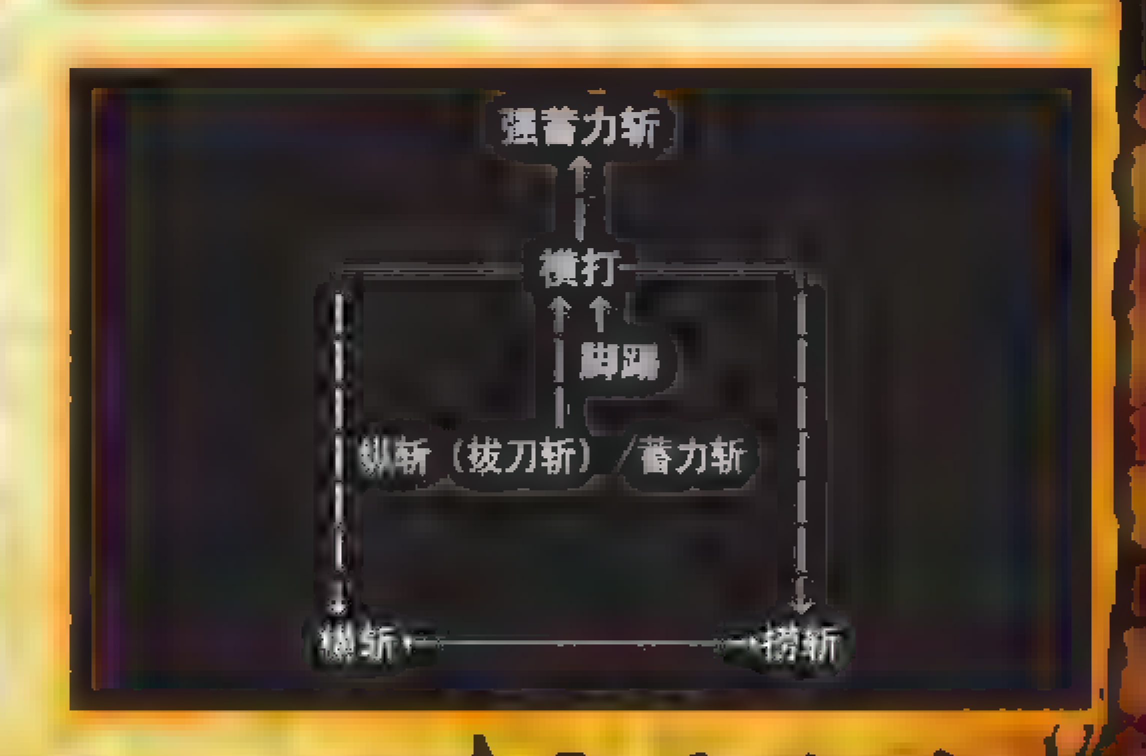


大剑概括来说就是“简单实用”，虽然攻击招式不多，但攻击范围、攻击力都非常令人满意，惟一的不足是拔刀状态中不能跑动，所以平时要以收刀状态和怪物周旋，等怪物出现空隙时再接近一口气给予重创。大剑最大的特征是可以使用威力巨大的蓄力斩，本作大剑蓄力斩的用法有些变化，使用威力最大的蓄力斩并不能像前作一样按着按键蓄到头，而是需要在特定的时间放开按键，具体时机为蓄到身上的红光最大时，成功的话可以听到音效。本作中大剑新增了横打和强蓄力斩两招，

横打是打击系统的攻击，可以削减怪物的耐力；强蓄力斩比蓄力斩威力更高，但攻击完后无法接上其他攻击，属于放在连技最后的终结招式。

操作&招式资料

招式	系统	伤害	按键
纵斩（拔刀斩）	切断	中	△（收刀状态移动中△）
蓄力斩	切断	（1段）中／（2段）大／（3段）特大	纵斩（拔刀斩）时按着△不放一段时间后松开
横打	打击	小	纵斩或蓄力斩后△
强蓄力斩	切断	（1段）中　（2段）大／（3段）特大	横打后滑杆+△
横斩	切断	小	○
捞斩	切断	中	○+△
脚踢	—	特小	SELECT　防御中△
回避	—	—	×
防御	—	—	R
收刀状态时防御	—	—	收刀状态R+○+△



推荐连技

纵斩（拔刀斩）/蓄力斩→（横打/横斩/捞斩）→回避
解说：一击脱离专用连技，用于较短的攻击时机，回避后马上收刀等待下一次的攻击机会。

蓄力斩→横打→（循环）
解说：怪物倒地、中陷阱等长时间不能行动时用的连技，并且连技中几乎不会位移，用于攻击弱点有非常不错的效果。

武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

古ユクモノ大剣系

古ユクモノ大剣（攻50）
└ユクモノ大剣★（攻70）
　├ユクモの大剣改（攻90）
　│├ユクモノブレイド（攻130）
　│└41式对飞龙大剑（攻140、水20、防16）
　│　└41式对飞龙大剑改（攻190、水25、防20）
　│　　└レマルゴルダート（攻210、水32、防24）
　├バスターソード★（攻80）
　│└バスターソード改（攻110）
　│　└バスターブレイド（攻130）
　│　　└ブレイズブレイド★（攻140、防12）
　│　　　├ブレイズブレイド改（攻170、防16）
　│　　　│├カブレライトソード★（攻180）
　│　　　││└カブレライトソード改（攻200）
　│　　　│└ブラスウォル★（攻200、防30）
　│　　　│　└ブラスウォル改（攻220、防35）
　│　　　│　　└グレンウォル（攻240、防40）
　│　　　└ヒドゥンブレイズ★（攻150）
　│　　　　└暗夜剑【宵暗】（攻190）
　└荒くれの大剣★（攻100）
　　├族长の大剣（攻120）
　　│└族长の大剣【我王】（攻190）
　　└ドラグロソード（攻150）
　　　├ドラグロブレイド（攻190）
　　　│└ボルボブレッシャ（攻220）
　　　│　└アウロラルブレイド（攻200、冰20）
　　　│　　└ノーザンライト（攻220、冰25）
　　　└ティガノアギト★（攻170）
　　　　└ティガノアギト改（攻180）
　　　　　├轰大剑【王虎】（攻220）
　　　　　└カーサスブレイド（攻200）
　　　　　　└吼大剑【荒咬】（攻230）

ボーンブレイド系

ボーンブレイド（攻90）
├ボーンブレイド改（攻120）
│└ボーンスラッシャー（攻140）
│　　├ゴーレムブレイド★（攻150）
│　　│├ゴーレムブレイド改（攻180）
│　　││├刚剑ターロス（攻210）
│　　││└アギト（攻190）
│　　││　└オオアギト（攻210）
│　　││　　└リュウノアギト（攻220）
│　　│└ヴァルキリーブレイド★（攻140、毒24）
│　　│　├ジークリンデ（攻160、毒28）
│　　│　│└ハイジークリンデ（攻200、毒32）
│　　│　└ジークムント（攻200）
│　　│　　└ハイジークムント（攻220）
│　　└レッドウィング（攻160、火30）
│　　　└炎剑リオレウス（攻180、火38）
│　　　　└焰剑リオレウス（攻190、火42）
│　　　　　└辉剑リオレウス（攻200、火56）
└ドロスボーンソード★（攻110）
　├カタラクトソード（攻130、水32）
　│└カタラクトソード改（攻150、水38）
　│　└カタラクトブレイド（攻180、水45）
　├クオーラルホーン（攻190、防8）
　│└クオーラルホーン改（攻210、防12）
　│　└刚角剑ディアブロス（攻230、防16）
　└アイシクルファング（攻140、冰30）
　　├アイシクルファング改（攻160、冰45）
　　│└グラシュバリエ（攻180、冰55）
　　└ゲイルスパイン（攻170）
　　　└シムンシアル（攻190）

ヴォルガベル系

ヴォルガベル（攻130）
└ヴォルガッシュ（攻140）
　└ヴォルガンツアー（攻190）

リュウノコシカケ系

リュウノコシカケ（攻100、毒30）
└毒断マッシュローグ（攻150、毒50）

真ユクモノ大剣系

真ユクモノ大剣（攻160）
└真ユクモノ大剣改（攻190）
　└ユクモ大斩剑【云拂】（攻210）

番伞【秋雨】系

番伞【秋雨】（攻130）
└番伞【斩雨】（攻180）

王大剣フウライ系

王大剣フウライ（攻160、雷30）
牙大剑【黑雷】（攻210、雷35）

崩龙系

崩剑ウェンカムルバス（攻250、冰20、防15）

岚龙系

凶剑【业云】（攻240、水16）

锈块系

凄くさびた大剣（攻100）
└さびた大剣（攻100）
　└エンシェントプレート（攻150、龙33）
　　└エルダーモニュメント（攻180、龙35）

太古块系

凄く风化した大剑（攻110）
└风化した大剑（攻110）
　└エピタフプレート（攻200、龙38）

ホウマノツルギ系

ホウマノツルギ（攻140、雷50）
└テンマノツルギ（攻180、雷60）

真・轰断剑系

真・轰断剑（攻210）

龙系

セルクソード（攻180、龙12）
ングイッシュ（攻210、龙20）

系

の大剑（攻170、龙40）
黑大剑アルレボ（攻190、龙45）

龙系

エムカムトルム（攻250）

太刀是由大剑衍生出来的武器，拥有和大剑一样极广的攻击范围，并且还能拔刀状态下跑动，和片手剑一样属于适合新手使用的武器，虽然细长的剑身不能用来防御，不过其招式间隙小，并且本作还新增了回避与攻击结合的左右移动斩，存活能力同样不亚于大剑。本作中练气槽的积蓄方法有所改变，从低到高分为无色、白色、黄色、红色四个阶段，阶段越高对攻击力的修正也越多，一般攻击只会累积用来使出气刃斩的练气槽，要使槽的阶段上升，就必须使用新增的气刃斩收尾专用招气刃大回旋斩命中怪物，这样攻击力才能得到提升。另外还要注意的是，练气槽有时间限制，如果不在限定时间内继续使用气刃大回旋斩命中怪物的话练气槽等级就会下降。

推荐连技

踏步纵斩（拔刀斩）→（纵斩）→（突刺）→（上挑）→袈裟斩/移动斩

解说：基本的一击脱离连技，括号里的招式可看情况使出，最后根据怪物的朝向使出袈裟斩或左右移动斩回避。

气刃斩1→突刺→气刃斩2→移动斩→突刺→（循环）

解说：高效率的连技，但至少要有黄色的练气槽作为基础才能保证输出，练气槽阶段太低时还是用下面的连技先提升练气槽吧。

收刀状态时气刃斩1→气刃斩2→气刃斩3→气刃大回旋斩

解说：遇到可长时间攻击的机会时用的连技，因为连技中会移动，可用滑杆调整攻击方向，保证最后的气刃大回旋斩命中。

操作&招式资料

招式	系统	伤害	按键
踏步纵斩（拔刀斩）	切断	中	△（收刀状态移动中△）
纵斩	切断	中	踏步纵斩后+△
突刺	切断	小	○/气刃斩1后△
上挑	切断	小	突刺后△/气刃斩2后△
袈裟斩	切断	中	○+△
左移动斩	切断	中	派生中←+○+△
右移动斩	切断	中	派生中→+○+△
气刃斩1	切断	中	R
气刃斩2	切断	中	气刃斩1后R
气刃斩3	切断	小、小、大	气刃斩2后R
气刃大回旋斩	切断	大	气刃斩3后R
收刀状态时气刃斩1	切断	中	收刀状态R+○+△
回避	—	—	×

武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

古ユクモノ太刀系

古ユクモノ太刀（攻50）
└ユクモノ太刀★（攻70）
　├ユクモノ太刀改（攻90）
　│├ユクモノノダチ（攻130）
　│└ブラッドクロス★（攻120，毒30）
　│　└ブラッドクロス改（攻150，毒35）
　│　　├毒刀カンタレラ（攻170，毒40）
　│　　└クリムゾンクロス（攻170，雷26）
　│　　　└ロストエデン（攻190，雷30）
　├铁刀★（攻80）
　│├铁刀【禊】（攻100）
　││├铁刀【神乐】（攻140）
　│││├ヒドゥンサーベル★（攻140）
　││││└ヒドゥンサーベル改（攻160）
　││││　├夜刀【月影】（攻180）
　││││　└ギリーサーベル（攻180）
　││││　　└疾风刀【里月影】（攻200）
　│││└─虎刀★（攻170）
　│││　└─虎刀【饿刃】（攻190）
　│││　　└轰刀【饿虎】（攻220）
　││└チェーンブレイド★（攻120，雷10）
　││　└チェーンブレイド改（攻170，雷12）

| |　　└ランパラルム（攻200，雷14）
| └冻刃（攻120，冰15）
|　└冻刃【冰华】（攻150，冰22）
|　　└六花垂冰丸（攻200，冰30）
├青熊薙（攻110）
| ├青熊薙改（攻150）
| | ├青熊长笔【留跳】（攻200）
| | ├断牙太刀★（攻160，龙10）
| | | └断牙剑【一太刀】（攻210，龙15，防16）
| | └山刈镰（攻180）
| |　└山刈大镰（攻200）
| |　　└山薙ワイルドハイト（攻220）
| └ドラウンポール★（攻130，水14，防8）
|　└ドラウンポール改（攻170，水16，防10）
|　　├ボアパルディッシュ（攻190，水27，防12）
|　　└ドルーブグレイブ（攻190，毒18）
|　　　└デブリテイトグレイブ（攻210，毒25）
└骨刀【犬牙】★（攻90）
　├骨刀【豺牙】（攻120）
　| ├骨刀アナンタ★（攻110，麻痹15）
　| | ├フレイムダンサー（攻140，火25）
　| | | └ヘルフレイムダンサー（攻180，火35）
　| | └骨刀アナンタ改（攻130，麻痹21）
　| |　├骨缚刀【カゲヌイ】（攻150，麻痹28）
　| |　└骨刀グアルガ★（攻190）
　| |　　└骨断刀【カゲタチ】★（攻210）
　| ├飞龙刀【双火】★（攻160，火18）
　| | └飞龙刀【双炎】（攻170，火22）
　| |　└飞龙刀【双红莲】（攻190，火24）
　| |　　└飞龙刀【银】（攻210，火26）
　| └ディアパソン（攻170，防20）
　|　└ディアパソン改（攻200，防30）
　|　　├グレンフォーク（攻230，防40）
　|　　└クロムマイト（攻210，防20）
　|　　　└クロムパルツ（攻240，防20）
　└フロギィソード（攻100，毒18）
　　└フロギィソード改（攻130，毒20）
　　　└ポイズンヘクト（攻180，毒24）

タチウオノタチ系

タチウオノタチ（攻70，水22）
└タチウオノタチ改（攻110，水30）
　└鲜刀ハクナギ（攻160，水40）

ウインドイーター系

ウインドイーター（攻130）
└ソニックイーター（攻140）
　└ゼファー（攻190）

王刀ライキリ系

王刀ライキリ（攻160，雷20）
└王牙刀【伏雷】（攻210，雷24）

真ユクモノ太刀系

真ユクモノ太刀（攻160）
└真ユクモノ太刀改（攻190）
　└灵刀ユクモ・真打（攻210）

恐暴龙系

クルーエルペイン（攻180，龙18）
└カラミティペイン（攻200，龙23）

煌黑系

漆黑の爪（攻170，龙28）
└漆黑爪【终焉】（攻190，龙34）

霸龙系

霸刀タンネカムトルム（攻250）

崩龙系

崩刀ウコトカムルバス（攻250，冰14，防15）

岚龙系

凶刀【催花雨】（攻240，水12）

ライトニングワークス系

ライトニングワークス（攻190，雷35）

霸王剑系

霸王剑（攻160，龙40）

铁碎牙系

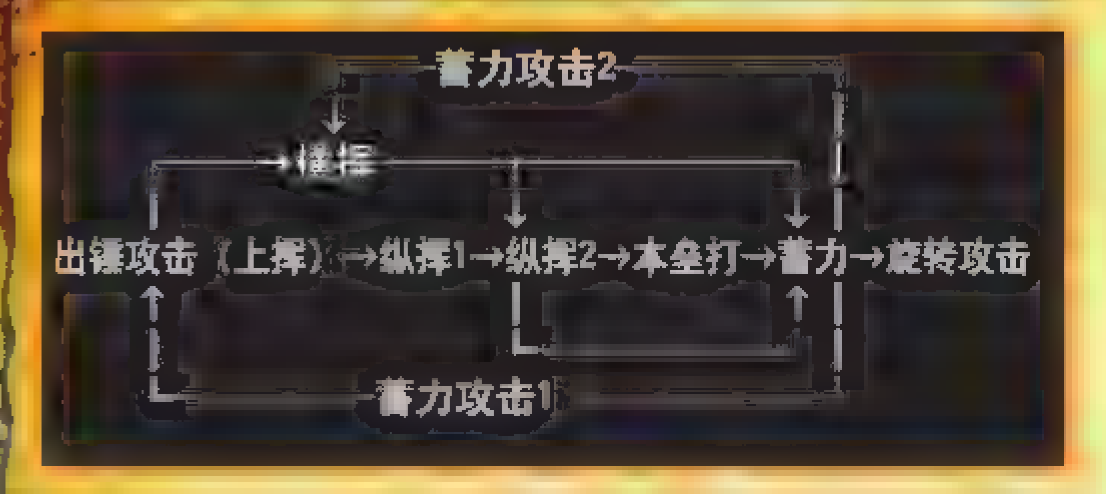
铁碎牙（攻150）
└铁碎牙D（攻200）

大锤的魅力就在于它那恐怖的破坏力，不过高攻击力的代价就是不能防御，所以大锤是属于高风险高回报的武器，比较考验使用者的技术。由于《MHP3》中加入了怪物耐力的要素，招式全为打击系统的大锤就成为了用来削减怪物耐力的最佳选择，并且和前作一样，打击系统持续对怪物的头部进行攻击还能使其晕眩。大锤的变化主要体现在招式连携方面，本作大部分派生的终点都可接R键的蓄力，使得大锤招式组合的灵活度更大。

操作&招式资料

招式	系统	伤害	按键
出锤攻击（上挥）	打击	小	收锤状态移动中△（蓄力攻击1后△）
纵挥1	打击	中	△
纵挥2	打击	小	纵挥1后△
本垒打	打击	特大	纵挥2后△
横挥	打击	小	○，蓄力攻击2后△
蓄力攻击1	打击	小	R
蓄力攻击2	打击	中	按R蓄力到第二段时松开
蓄力攻击3	打击	小、大	按R蓄到最大后松开
旋转攻击	打击	全小	按R蓄到最大后移动中松开
旋转攻击收尾1	打击	大	旋转攻击转2～3次后按×
旋转攻击收尾2	打击	特大	旋转攻击转4～5次后按×
旋转攻击收尾3	打击	中	旋转攻击中不按任何键
收锤状态时蓄力	—	—	收锤状态R+○+△
回避	—	—	×

派生



推荐连技

蓄力攻击1/蓄力攻击2→横挥→纵挥2→本垒打→蓄力

解说：怪物长时间不能行动时使用的连技，集中对怪物头部进行打击能很快累积晕眩值。

武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

古ユクモノ木槌系

古ユクモノ木槌（攻50）
└ユクモノ木槌★（攻70）
　├ユクモノ木槌改（攻90）
　│├ユクモノインパクト（攻130
　│└バインドバウンド（攻110，麻痹15）
　│　└バインドバウンド改（攻130，麻痹22）
　│　　└甲锤ゴクマ（攻150，麻痹28）
　├ウォーハンマー★（攻80）
　│└ウォーハンマー改（攻100）
　│　├ウォーメイス（攻140）
　│　│├アイアンストライク★（攻150）
　│　││├アイアンストライク改（攻160）
　│　│││├アイアンインパクト（攻200）
　│　│││└クロガネ★（攻190）
　│　│││　└鬼铁（攻210）
　│　││└ガンハンマー（攻150，火22）
　│　││　└ガンハンマー改（攻170，火25）
　│　││　　└デッドリボルバー（攻190，火30）
　│　│└ストライブストライク（攻170）
　│　│　└轰槌【虎丸】（攻220）
　│　└フローズンコア（攻120，冰20）
　│　　└フローズンコア改（攻150，冰27）
　│　　　└コキュートス（攻190，冰40）
　└フリントボウク★（攻110，火25）
　　├フリントボウク改（攻130，火30）
　　│└フリントベッコ（攻180，火32）
　　│　└エレキトリコック（攻180，雷30）
　　│　　└デンコウベッカ（攻190，雷40）
　　├レッドビート（攻140，火38）
　　│└火龙碎フラカン（攻180，火42）
　　│　└星碎きプロメテオル（攻200，火44）
　　└ハアムバド（攻130，毒25）
　　　└ブワコラアラ（攻160，毒28）
　　　　└毒槌バルマコン（攻160，毒32）

岚龙系

凶镜【妖云】（攻240，水16）

太古块系

凄く风化した锤（攻110）
└风化した锤（攻110）
　└バルセイトコア（攻200，龙35）

鬼ノ貌系

鬼ノ貌（攻280）

ロックボーン系

ロックボーン（攻90）
├ロックボーン改（攻100）
│└ドラグロハンマー★（攻140，防御力+8）
│　├ドラグロハンマー改（攻160，防御力+16）
│　│├ボルボスクラム（攻200，防御力+20）
│　││└アイスクラッシャー（攻200，冰20）
│　││　└アイスクラム（攻220，冰25）
│　│└坚骨槌★（攻200）
│　│　└坚骨槌改（攻220）
│　└ブラスナックル★（攻170，防御力+5）
│　　└グレンナックル（攻190，防御力+10）
│　　　├震锤ギガス（攻240，防御力+20）
│　　　└メルトナックル（攻210，火18，防御力+15）
│　　　　└爆锤ジャイガン（攻230，火20，防御力+20）
├ドロスボーンメイス（攻110）
│└ドロスボアハンマー★（攻120，水21）
│　├ドロスボアハンマー改（攻150，水32）
│　│└水锤ヴォジャノーイ（攻180，水40）
│　└ユピテルグローブ（攻180）
│　　└ユピテルグローブ改（攻210）
│　　　└刚槌ドボルベルク（攻220）
└ブルハンマー★（攻100）
　└ブルヘッドハンマー（攻120）
　　└ブルタスクハンマー（攻150）
　　　└ヒドゥンブレイカー★（攻140）
　　　　└ヒドゥンブレイカー改（攻160）
　　　　　├夜行槌【常暗】（攻180）
　　　　　└ギリーブレイカー（攻180）
　　　　　　└暴风槌【里常暗】（攻200）

ガイアスブ系

ガイアスブ（攻130）
└ガイアルク（攻140）
　└グレートガイアルク（攻190）

パンプキング系

パンプキング（攻90，火6）
└パンプキングダム（攻140，火8）
　└灵槌カボチャ王（攻170，火10）

真ユクモノ木槌系

真ユクモノ木槌（攻160）
└真ユクモノ木槌改（攻190）
　└灵木槌ユクモ（攻210）

エッグハンマー系

エッグハンマー（攻180）
└卵槌ガーグァ（攻230）

王槌カミナリ系

王槌カミナリ（攻160，雷26）
└王牙槌【大雷】（攻210，雷32）

仙石锤【响】系

仙石锤【响】（攻160，水25）
└仙石锤【崩】（攻180，水33）
　└峰山锤モーラン（攻200，水35）

恐暴龙系

混沌の锤（攻180，龙10）
└カオスラッシュ（攻210，龙18）

煌黑系

煌黑の坚锤（攻170，龙35）
└煌黑坚锤アルメタ（攻190，龙40）

锈块系

凄くさびた锤（攻100）
└さびた锤（攻100）
　└ブレス・コア（攻150，龙28）
　　└ラヴァ・コア（攻190，龙33）

崩龙系

崩槌オテルカムルバス（攻250，冰20，防15）

狩猎笛最大的特点是可通过不同的音色组合演奏出不同的乐谱，为自己和队友附加各种有利的效果，所以在团队狩猎中笛手一般被称为“奶妈”。和大锤一样，攻击多为打击系统的狩猎笛能快速削减怪物的耐力，并且对大型怪物的头部进行连续打击可使其进入行动不能的晕眩状态。本作的狩猎笛把演奏和普通攻击融合到了一起，普通攻击中也可以积蓄音符，组合出自己想要的乐谱后，再通过R键一次性演奏出来，非常方便，不再像以前一样演奏和攻击无法兼顾，同时可演奏的音色组合会标记出来，更方便于演奏。

操作&招式资料

招式	系统	伤害	按键
前方攻击（出笛攻击）	打击	中	滑杆+△（收笛状态移动中△）
左挥打	打击	中	△
右挥打	打击	中	○
笛柄攻击	切断	小	SELECT，右挥打后○
后方攻击	打击	大	○+△
叩击	打击	小、大	滑杆+○+△
前方演奏	打击	中	前方攻击或叩击后R
横演奏	打击	中	左挥打或右挥打后R
后方演奏	打击	中	笛柄攻击或后方攻击后R
重复演奏（左）	打击	中	演奏中←+R
重复演奏（右）	打击	中	演奏中→+R
重复演奏（后）	打击	大	演奏中R
收笛状态时演奏	打击	中	收笛状态R+○+△
回避	—	—	×

派生

推荐连技

前方攻击（出笛攻击）→左挥打→回避→演奏

解说：所有狩猎笛共通的基础连技，回避后确认安全就可开始演奏。

左挥打→右挥打→（循环）

解说：怪物倒地或中陷阱时使用的连技，挥打攻击力较高，且频率也不低，集中对怪物头部进行打击能很快积蓄晕眩值。

演奏效果一览

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
自身强化	●●（白、白）	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
自身强化	●●（紫、紫）	移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●（白、红、红）	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●（紫、红、黄）	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●（红、黄、紫）	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】	●●●（黄、紫、红）	攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●（紫、红、蓝、紫）	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●（紫、红、绿、紫）	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●（紫、红、白、紫）	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】	●●●●（紫、橙、橙、红）	攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
防御力强化【小】	●●●（白、蓝、蓝）	防御力小幅上升	防御力中幅上升，效果时间延长

效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
防御力强化【大】		防御力小幅中升	防御力大幅上升，效果时间延长
攻击力&防御力强化【小】		攻击力&防御力小幅上升	攻击力&防御力中幅上升，效果时间延长
攻击力&防御力强化【小】		攻击力&防御力小幅上升	攻击力&防御力中幅上升，效果时间延长
千里眼		效果与道具“千里眼の药”相同	—
千里眼		效果与道具“千里眼の药”相同	—
体力增加【小】		体力小幅上升	效果时间延长
体力增加【大】		体力大幅上升	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】		耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】		耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】		耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】		耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】		耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】		耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】		耐力槽长时间内不减	效果时间延长
风压无效		风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效		风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效		风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压完全无效		风压完全无效	效果时间延长
风压完全无效		风压完全无效	效果时间延长
体力回复【小】		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【小】		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【大】		高几率体力中量回复或低几率体力大量回复	—
体力回复【小】&解毒		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&解毒	—
体力回复【中】&解毒		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&解毒	—
体力回复【中】&消臭		高几率体力少量回复或低几率体力中量回复&消臭	—
体力回复【小】&会心率UP		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复&会心率UP	会心率大幅UP，效果时间延长
回复速度【小】		一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【小】		一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【大】		一定时间内体力槽红色部分的回复速度大幅加快	效果时间延长
精灵王の加护		一定几率受到伤害减少	效果时间延长
精灵王の加护		一定几率受到伤害减少	效果时间延长
耐雪&耐泥		效果与技能“泥&雪无效”相同	效果时间延长
寒さ无效		效果与道具“ホットドリンク”相同	效果时间延长
暑さ无效		效果与道具“クーラードリンク”相同&熔岩地形伤害无效化	效果时间延长
听觉保护【小】		效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】		效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】		效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【大】		效果与技能“高级耳栓”相同	效果时间延长
听觉保护【小】&风压无效		发动“耳栓”效果&风压【小】无效	发动“高级耳栓”效果&风压完全无效，效果时间延长
气绝无效		气绝无效化	效果时间延长
麻痹无效		效果与技能“麻痹无效”相同	效果时间延长
全状态异常无效		全异常状态无效化	效果时间延长
属性攻击力强化		属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化		属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化		属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
状态异常攻击强化		异常状态攻击积蓄值上升	异常状态攻击积蓄值大幅上升，效果时间延长
耐震		效果与技能“耐震”相同	效果时间延长
火属性防御强化【小】		火耐性小幅提升&火属性异常状态【小】无效	火耐性中幅提升&火属性异常状态完全无效，效果时间延长
火属性防御强化【大】		火耐性中幅提升&火属性异常状态完全无效	火耐性大幅提升，效果时间延长
水属性防御强化【小】		水耐性小幅提升&水属性异常状态【小】无效	水耐性中幅提升&水属性异常状态完全无效，效果时间延长
水属性防御强化【大】		水耐性中幅提升&水属性异常状态完全无效	水耐性大幅提升，效果时间延长
雷属性防御强化【小】		雷耐性小幅提升&雷属性异常状态【小】无效	雷耐性中幅提升&雷属性异常状态完全无效，效果时间延长
雷属性防御强化【大】		雷耐性中幅提升&雷属性异常状态完全无效	雷耐性大幅提升，效果时间延长
冰属性防御强化【小】		冰耐性小幅提升&冰属性异常状态【小】无效	冰耐性中幅提升&冰属性异常状态完全无效，效果时间延长
冰属性防御强化【大】		冰耐性中幅提升&冰属性异常状态完全无效	冰耐性大幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【小】		龙耐性小幅提升	龙耐性中幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【大】		龙耐性中幅提升	龙耐性大幅提升，效果时间延长
全属性耐性强化		全属性耐性小幅提升	全属性耐性中幅提升，效果时间延长
属性やられ无效		全属性异常状态无效	效果时间延长
のけぞり无效		附加超级装甲状态	效果时间延长
全旋律效果延长		全旋律效果时间延长	效果时间延长
高周波		自身周围音爆弹效果	—

怪物猎人 携带版 3rd

武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

古ユクモノ笛系

古ユクモノ笛（攻50，音色：●●）
└ユクモノ笛★（攻70，音色：●●）
　├ユクモノ笛改（攻90，音色：●●）
　|├ユクモノホルン（攻130，音色：●●）
　|└ヴァルキリコーダー★（攻120，火25，音色：●●）
　|　└ヴァルキリコーダー改（攻150，火30，音色：●）
　|　　└クイーンリコーダー（攻170，火40，音色：●●）
　|　　　└ゴルトリコーダー（攻210，龙28，音色：●●）
　├メタルバグパイプ★（攻80，防10，音色 ●）
　|└メタルバグパイプ改（攻110，防12，音色：●）
　|　├グレートバグパイプ（攻140，防15，音色：●）
　|　|├ヘビィバグパイプ★（攻170，防20，音色：●）
　|　||├ヘビィバグパイプ改（攻180，防25，音色：●●）
　|　|||└フォルティッシモ（攻200，防25，音色：●●）
　|　||└ハードボーンホルン★（攻200，音色：●●）
　|　||　└ハードボーンホルン改（攻210，音色：●●●）
　|　||　　└ヘビィボーンホルン（攻230，音色：●●●）
　|　|└ヒドゥントーン（攻140，音色：●）
　|　|　└夜笛【逢魔】（攻180，音色：●●）
　|　├トランペッコ★（攻130，火12，音色：●）
　|　|├トランクルヘッコ（攻160，火15，音色：●）
　|　||└トロペクルーパー（攻190，火18，音色：●●）
　|　|└63式军乐口风琴（攻140，水20，防16，音色：●）
　|　|　└63式军乐口风琴改（攻190，水22，防18，音色：●●）
　|　|　　└ハブルニクス（攻210，水30，防22，音色：●●）
　|　└土沙笙【战ノ音】★（攻140，音色：●●）
　|　　├土沙笙【兽ノ音】（攻160，音色：●●）
　|　　|├土沙笙【严ノ音】（攻210，音色：●赤绿）
　|　　|└アイスキュリン（攻180，冰：20，音色：●●）
　|　　|　└アイスエイジ（攻200，冰：25，音色：●●●）
　|　　└アグナディオン（攻140，火35，音色：●）
　|　　　└アグナディオン改（攻160，火42，音色：●）
　|　　　　└フレイムエリオーネ（攻180，火45，音色：●）
　├ドラグマ【壹式】★（攻120，音色：●）
　|└ドラグマ【贰式】（攻150，音色：●）
　|　├ドラグマ【参式】（攻200，音色：●●）
　|　├ストライブゴング★（攻160，音色：●）
　|　|└ストライブドラゴング（攻170，音色：●●）
　|　|　├轰鼓【虎钟】（攻200，音色：●●）
　|　|　└カーサスドラゴング（攻200，音色：●●）
　|　|　　└吼鼓【鬼咬】（攻220，音色：●●●）
　|　├ヴィロスト（攻140，冰30，音色：白●）
　|　|└ヴィロスト改（攻160，冰36，音色●●）
　|　|　└ヴィロティスカ（攻190，冰40，音色：●●）
　|　└ブラスゲニア★（攻170，防30，音色：●●）
　|　　├ブラスゲニア改（攻190，防35，音色：●●●）
　|　　|└ギガスゲニア（攻210，防40，音色●●●）
　|　　└ドヴォンヴァ（攻200，火15，防20，音色：●●●）
　|　　　└ドズルヴォンヴァ（攻220，火20，防30，音色●●●）
　└ドロスヴォイス（攻120，水32，音色：白蓝绿）
　　├ドロスヴォイス改（攻150，水38，音色：●●）
　　|└ロアニルドラ（攻180，水42，音色：●●●）
　　└クロノヒツギ★（攻130，毒25，音色：●）
　　　└カゲノヒツギ（攻150，毒32，音色●●）
　　　　├ヤミノヒツギ（攻170，毒38，音色●●）
　　　　└ブラッドコフィン（攻150，麻痹10，音色：●●）
　　　　　└ブラッドスクリーム（攻170，麻痹16，音色●●）

マギアチャーム系

マギアチャーム（攻90，龙20，音色：●）
└マギアチャーム改（攻130，龙30，音色：●）
　└マギアチャームニベル（攻190，龙40，音色：●●）

セロヴィセロ系

セロヴィセロ（攻80，音色：●）
├セロヴィウノ（攻100，音色：●）
|　├セロヴィセロブラン（攻120，冰8，音色：●）
|　|└セロヴィウノブラン（攻170，冰12，音色●●）
|　└セロヴィセロジョーヌ（攻120，雷8，音色：）
|　　└セロヴィウノジョーヌ（攻170，雷12，音色：●）
└セロヴィセロベルデ（攻90，麻痹12，音色：●）
　└セロヴィウノベルデ（攻110，麻痹18，音色：●）
　　└セロヴィドスベルデ（攻130，麻痹24，音色：●●）

ウネリシェルン系

ウネリシェルン（攻80，音色 ●●）
└ウネリシェルン改（攻150，音色 ●●）
　└ウェルテクスシェルン（攻170，音色：●●●）

真ユクモノ笛系

真ユクモノ笛（攻150，音色：●●）
└真ユクモノ笛改（攻170，音色 ●●●）
　└ユクモ雅笛【千鸟】（攻190，音色：●●●）

王琴トドロキ系

王琴トドロキ（攻150，雷28，音色：●●）
└王牙琴【鸣雷】（攻190，雷34，音色：●●●）

雷龙系

雷笛ハウカムトルム（攻250，音色：●●●）

崩龙系

崩笛イコカムルバス（攻250，冰16，防15，音色：●●）

岚龙系

凶琴【秋岚】（攻240，水16，音色：●●）

太古块系

凄く风化した狩猎笛（攻110，音色：●●）
└风化した狩猎笛（攻110，音色：●●）
　└アヴニルオルゲール（攻180，龙35，防15，音色：●●●）

ブリッツワークス系

ブリッツワークス（攻140，雷36，音色：●●）
└ギガブリッツワークス（攻180，雷40，音色：●●●）

长枪严密的防御性能在本作得到了再次提升，新增了反击刺、盾攻击等新的攻防一体的招式，使之成为了当之无愧的“钢铁城墙”。其中反击刺可以说是本作中长枪赖以生存的招式，这招可在防御了怪物的攻击后立刻进行反击，用来应对怪物的单发型招式效果特别好，并且反击之后可接普通的攻击，使长枪连绵不断的攻击成为可能。而盾攻击则要在防御前进中派生，防御前进可顶着怪物的招式前进，只要前进到攻击距离后就可用盾攻击作为起始技接普通攻击，是和怪物短距离不远时的主要反击手段。

派生

终结刺

平刺（拔枪突刺）/斜上刺/（横挥）→平刺/斜上刺/（横挥）→平刺/斜上刺/（横挥）→突进→急停

→取消刺/反击刺

盾攻击←防御前进←→防御←→防御刺

※注：横挥和横挥之间不能派生

操作&招式资料

招式	系统	伤害	按键
平刺（拔枪突刺）	切断	中	△（收枪状态移动中△）
斜上刺	切断	中	○
横挥	切断	中	○+△
取消刺	切断	中	R（短按）+○
反击刺	切断	大	R（长按）+○
防御刺	切断	中	R+△
突进	切断	小	R+○+△ SELECT
终结刺	切断	大	突进中○或△
急停	—	—	突进中×
防御	—	—	R
防御移动	—	—	R+滑杆
防御前进	—	—	R+滑杆+△
盾攻击	打击	小	防御前进中△
后跳	—	—	×
大后跳	—	—	攻击后↓+×
侧移	—	—	攻击后←/→+×
收枪状态时防御	—	—	收枪状态R+○+△

推荐连技

平刺/斜上刺→（平刺/斜上刺）→取消刺→平刺/斜上刺

解说：本作长枪的基本连技，看怪物快攻击时就用取消刺或反击刺应对，基本没有风险，但要注意取消刺或反击刺只能在两次攻击之后。

防御前进→盾攻击→平刺/斜上刺

解说：之前说的短距离用连技，遇到火球、水弹等招式时都适用。

武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

古ユクモノ枪系

古ユクモノ枪（攻50）
└ユクモノ枪★（攻70）
　├ユクモノ枪改（攻90）
　│├ユクモノスティンガー（攻130）
　│└合战枪（攻120）
　│　└合战枪【鲸波】（攻180）
　└セインランス★（攻80）
　　└セインランス改（攻100）
　　　├ナイトランス（攻130）
　　　│├ランパート★（攻140，防御力+8）
　　　││├ランパート改（攻160，防御力+12）
　　　│││├バベル（攻190，防御力+16）
　　　││││└バベル改（攻200，防御力+20）
　　　││││　└エルダーバベル（攻210，防御力+24）
　　　│││└斗士の枪★（攻180）
　　　│││　└ミレニアム（攻210）
　　　││└トウースランス（攻130，冰16）
　　　││　└トウースランス改（攻140，冰22）
　　　││　　└セイバートウース（攻180，冰27）
　　　│├ヒドウンスティンガー（攻150
　　　││└暗夜枪【黑雨】（攻180）
　　　│└ティガスティンガー★（攻170）
　　　│　└ティガスティンガー改（攻180）
　　　│　　├轰枪【独虎】（攻220）
　　　│　　└カーサススティンガー（攻200）
　　　│　　　└吼枪【逆咬】（攻230）
　　　└ドリルランス（攻140，雷10）
　　　　└メガドリルランス（攻180，雷12）
　　　　　└ギガドリルランス（攻200，雷14）

ロングホーン系

ロングホーン（攻90）
├ロングホーン改（攻110）
│├ロングタスク（攻140）
││├ブロスホーン（攻180）
│││├ブロスホーン改（攻200）
││││├角枪ディアブロス（攻230）
││││└ブラックテンペスト（攻240）
│││└ハードボーンランス★（攻200）
│││　└ハードボーンランス改（攻230）
││└ベルクスピア（攻180，防御力+14）
││　└山冲ハルムベルク（攻220，防御力+20）
│└レッドテイル（攻160，火18）
│　└ヘルファイア（攻180，火20）
│　　└プロミネンスピラー（攻200，火24）
├クルハスター★（攻100）
│├リノハスター（攻130）
││├ラギットランス（攻150）
│││├ラギットランス改（攻190）
││││└削枪ボルボロス（攻220）
│││└スパイラルヒート★（攻140，火23）
│││　├スパイラルヒート改（攻170，火26）
│││　│└炎枪アグナコトル（攻190，火28）
│││　└スパイラルアクア（攻170，水16）
│││　　└水枪アクアコトル（攻200，水20）
││└アズールクレスト（攻120，睡15）
││　└アズールクレスト改（攻140，睡20）
││　　└グレートアズール（攻160，睡25）
│└ドロスボーンスピア（攻110）
│　├スパイラルランス★（攻120，水11）
│　│└スパイラルランス改（攻160，水18）
│　│　├スパイラルボア（攻180，水25）
│　│　└ベレーナサイル（攻180，毒15）
│　│　　└ベルナルファード（攻200，毒20）

| └シャドウジャベリン（攻130，毒20）
| └シャドウジャベリン改（攻170，毒24）
| └トキシックジャベリン（攻190，毒29）
└ワイルドボーランス（攻120）
└ワイルドボーランス改（攻170）
└猛枪ドスファンゴ（攻200）

パラッシュニードル系

パラッシュニードル（攻70，麻痹14）
└パラッシュニードル改（攻100，麻痹18）
└マイティパラッシュ（攻120，麻痹22）

ブルークレーター系

ブルークレーター（攻130）
└スマルトクレーター（攻140）
└ドゥームクラウン（攻190）

シャークプリンス系

シャークプリンス（攻100，水27）
└シャークキング（攻150，水35）

王枪テンライ系

王枪テンライ（攻160，雷18）
└王牙枪【若雷】（攻210，雷22）

真ユクモノ枪系

真ユクモノ枪（攻160）
└真ユクモノ枪改（攻190）
└神枪・ユクモ丸（攻210）

恐暴龙系

悲哀の重枪（攻180，龙10）
└アトロシスタワー（攻210，龙15）

煌黑系

煌黑の锐枪（攻170，龙26）
└煌黑强アルトラス（攻190，龙28）

崩龙系

崩枪ケルケカムルバス（攻250，冰16，防15）

岚龙系

凶矛【凌云】（攻240，水14）

锈块系

朽くさびた枪（攻100）
└さびた枪（攻100）
└アンドレイヤー（攻150，龙19）
└ハイアンドレイヤー（攻180，龙21）

太古块系

朽く风化した枪（攻110）
└风化した枪（攻110）
└マテンロウ（攻200，龙24）

ブレインフォックス系

ブレインフォックス（攻150，火21）
└特搜队专用枪【百狐】（攻190，火25）

铳枪除了可以像长枪一样做出各种突刺类攻击外，还可以使用枪身中的炮管发动炮击，是近战武器里惟一可使用弹系统的武器。铳枪的子弹不同于弩炮，子弹不会飞行，无法进行远距离攻击，不过无弹药限制，只消耗武器的斩味，并且能无视怪物肉质给予伤害，子弹的伤害由炮击类型和炮击等级决定。炮击类型分为通常型、放射型和扩散型三种，通常型威力最低，但能装填5发弹药，扩散型威力最高，但只能装填2发弹药，而放射型则介乎于两者之间，能装填3发弹药。本作里为铳枪追加了大量的新招式，使得实用度和观赏性都得到了提升。值得一提的是一齐发射，这招的威力主要取决于枪管里的弹药数量，所以能装填5发弹药的通常型铳枪就成为了最适合使用这招的武器。

铳枪自动防御Bug

发动自动防御技能后，铳枪普通炮击与之后接○的快速上弹期间，系统会认定为此时可以防御，并自动进行防御，让连续炮击间接变成绝对防御，相当无赖，慎用。

操作&招式资料

招式	系統	伤害	按键
移动突刺（拔枪突刺）	切断	中	移动中△（收枪状态移动中△）
平刺	切断	中	△
捞击	切断	中	○+△
斜上刺	切断	小	捞击后△/R+△
水平炮击	弹	小	○/平刺后○/移动突刺（拔枪突刺）中○
斜上炮击	弹	小	斜上刺后○　移动突刺（拔枪突刺）后○
垂直炮击	弹	小	捞击后○
快速装填	—	—	水平炮击后○
蓄力炮击	弹	中	平刺或水平炮击后R+○　快速装填后R+○（可连射）
斜上蓄力炮击	弹	中	斜上刺、移动突刺（拔枪突刺）或斜上炮击后R+○/斜上炮击快速装填后R+○（可连射）
垂直蓄力炮击	弹	中	捞击或垂直炮击后R+○/垂直炮击快速装填后R+○（可连射）
叩击	切断	中	快速装填后△/平刺2次后△/派生2段以上的捞击后△
一齐发射	—	大	叩击后○
龙击炮	—	特大	R+○+△
装填	—	—	R+○
防御	—	—	R
防御移动	—	—	R+滑杆
后跳	—	—	突刺、叩击、蓄力炮击后×
大后跳	—	—	突刺、叩击、蓄力炮击后↓+×
侧移	—	—	突刺、叩击、蓄力炮击后←/→+×
收枪状态时防御	—	—	收枪状态R+○+△

派生

炮击/斜上炮击/垂直炮击（蓄力炮击/斜上蓄力炮击/垂直蓄力炮击）
移动突刺（拔枪突刺）
快速装填
→叩击→一齐发射
→龙击炮
斜上刺（R+△）→斜上刺→斜上刺

※黄色箭头表示：只限捞击作为派生起点时。
※红色箭头表示：只限斜上刺（R+△）作为派生起点时。
※绿色箭头表示：只限水平炮击派生。
※蓝色箭头表示：只限斜上炮击或垂直炮击派生。

推荐连技

捞击→斜上刺→斜上蓄力炮击→侧移/后跳

解说：打击高位置的专用连技，可视情况增加斜上刺或炮击的攻击次数。

移动突刺（拔枪突刺）→平刺→平刺→叩击→一齐发射/龙击炮

解说：铳枪的最大伤害连技，最后龙击炮的威力很大，同时空隙也很大，容易被反击，一齐发射风险相对要小一些，但要注意只有满弹药时才能发挥最高威力。

武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

竹铳枪系
竹铳枪【トリオドシ】（攻90，炮击：扩散2）
└竹铳枪【シシオドシ】（攻140，炮击：扩散3）
　└竹铳枪【タツオドシ】（攻170，炮击：扩散4）

真ユクモノ铳枪系
真ユクモノ铳枪（攻160，炮击：放射1）
└真ユクモノ铳枪改（攻190，炮击：放射1）
　└仙炮枪ユクモ（攻210，炮击：放射2）

碎牙炮系
碎牙炮（攻160，龙15，炮击：通常1，防8）
└崩牙炮（攻190，龙20，炮击：通常2，防12）
　└蜂铳枪ジエン【喷牙】（攻210，龙25，炮击：通常3，防16）

アイリューシカ派生系
アイリューシカ（攻100，麻痹24，炮击：通常2）
└福福アイリューシカ（攻130，麻痹28，炮击：通常3）

王铳枪ゴウライ系
王铳枪ゴウライ（攻160，雷28，炮击：通常2）
└王牙铳枪【火雷】（攻210，雷34，炮击：通常3）

霸龙系
霸铳枪アベカムトルム（攻250，炮击：通常4）

崩龙系
崩铳枪バシカムルバス（攻250，冰20，炮击：放射4，防15）

岚龙系
凶铳枪【瑞雨】（攻240，水18，炮击：放射3）

太古块系
凄く风化した铳枪（攻110，炮击：通常1）
└风化した铳枪（攻110，炮击：通常1）
　└オベリスク（攻200，龙33，炮击：扩散3）

シルバークラウン系
シルバークラウン（攻130，冰40，炮击：放射2）
└シルバークラウン改（攻170，冰48，炮击：放射3）

ゴールドクラウン系
ゴールドクラウン（攻140，雷40，炮击：扩散2）
└ゴールドクラウン改（攻180，雷48，炮击：扩散3）

古ユクモノ铳枪系
古ユクモノ铳枪（攻50，炮击：通常1）
└ユクモノ铳枪★（攻70，炮击：通常1）
　├ユクモノ铳枪改（攻90，炮击：通常1）
　│├ユクモノバースト（攻130，炮击：通常2）
　│└ヒドウンガンランス★（攻140，炮击：通常2）
　│　└ヒドウンガンランス改（攻160，炮击：通常2）
　│　　├夜铳枪【残月】（攻180，炮击：通常3）
　│　　└ギリーガンランス（攻180，炮击：放射2）
　│　　　└猛风铳枪【里残月】（攻200，炮击：放射3）
　├讨伐队正式铳枪★（攻110，炮击：通常1）
　│├近卫队正式铳枪（攻150，炮击：通常2）
　││├インペリアルガーダー（攻180，炮击：通常2）
　│││├アイゼンリッター★（攻200，炮击：通常2）
　││││└アイゼンリッター改（攻210，炮击：通常3）
　││││　└ソルバイトバースト（攻230，炮击：通常3）
　│││└古代式回转铳枪（攻200，炮击：扩散2）
　│││　└古代式歼灭铳枪（攻200，炮击：扩散3）
　││└レッドルーク★（攻160，火25，炮击：放射2）
　││　└レッドルーク改（攻180，火28，炮击：放射2）
　││　　└シルバールーク（攻180，龙35，炮击：放射3）
　││　　　└ガンチャリオット（攻200，龙40，炮击：放射3）
　│└62式突击铳枪（攻130，水20，炮击：扩散1，防14）
　│　└62式突击铳枪改（攻180，水25，炮击：扩散2，防16）
　│　　└ソルダートアサルト（攻200，水30，炮击：扩散2，防18）
　├ジャギィガンランス（攻80，炮击：放射1）
　│└ジャギィガンランス改（攻100，炮击：放射1）
　│　├プリンセスバースト★（攻130，毒18，炮击：放射1）
　│　│└プリンセスバースト改（攻150，毒20，炮击：放射2）
　│　│　└オルトリンデ（攻170，毒24，炮击：放射3）
　│　│　　└クイーンバースト（攻190，毒28，炮击：通常3）
　│　│　　　└煌铳枪イシュタル（攻200，毒32，炮击：通常3）
　│　└ベッコティビー★（攻120，火18，炮击：通常1）
　│　　└ベッコティビー改（攻140，火22，炮击：通常2）
　│　　　├ドリームティビー（攻190，火24，炮击：通常2）
　│　　　└サンダーフェザー（攻170，雷40，炮击：放射2）
　│　　　　└サンダーバード（攻190，雷45，炮击：放射3）
　└骨铳枪★（攻100，炮击：通常1）
　　└大骨铳枪（攻120，炮击：通常1）
　　　├龙骨铳枪（攻140，炮击：通常2）
　　　│├ティガバースト（攻170，炮击：扩散1）
　　　││└ティガバースト改（攻190，炮击：扩散2）
　　　││　└轰铳枪【虎炮】（攻220，炮击：扩散3）
　　　│└フレイムスロワー★（攻150，火28，炮击：放射2）
　　　│　├フレイムスロワー改（攻180，火32，炮击：放射3）
　　　│　│└アグナ＝マグナ（攻200，火35，炮击：放射3）
　　　│　└リキッドスロワー（攻170，水40，炮击：通常3）
　　　│　　└アグナ＝アクア（攻190，水48，炮击：通常3）
　　　└ウルクスキー★（攻110，冰25，炮击：扩散1）
　　　　├ウルクスキー改（攻150，冰32，炮击：扩散2）
　　　　│└ウルクスレイ（攻190，冰40，炮击：扩散3）
　　　　└ブレイクショット（攻120，麻痹14，炮击：放射2）
　　　　　└ブレイクエース（攻150，麻痹18，炮击：放射3）
　　　　　　└ブレイクランアウト（攻160，麻痹22，炮击：放射3）

プラチナクラウン系
プラチナクラウン（攻210，炮击：通常3）

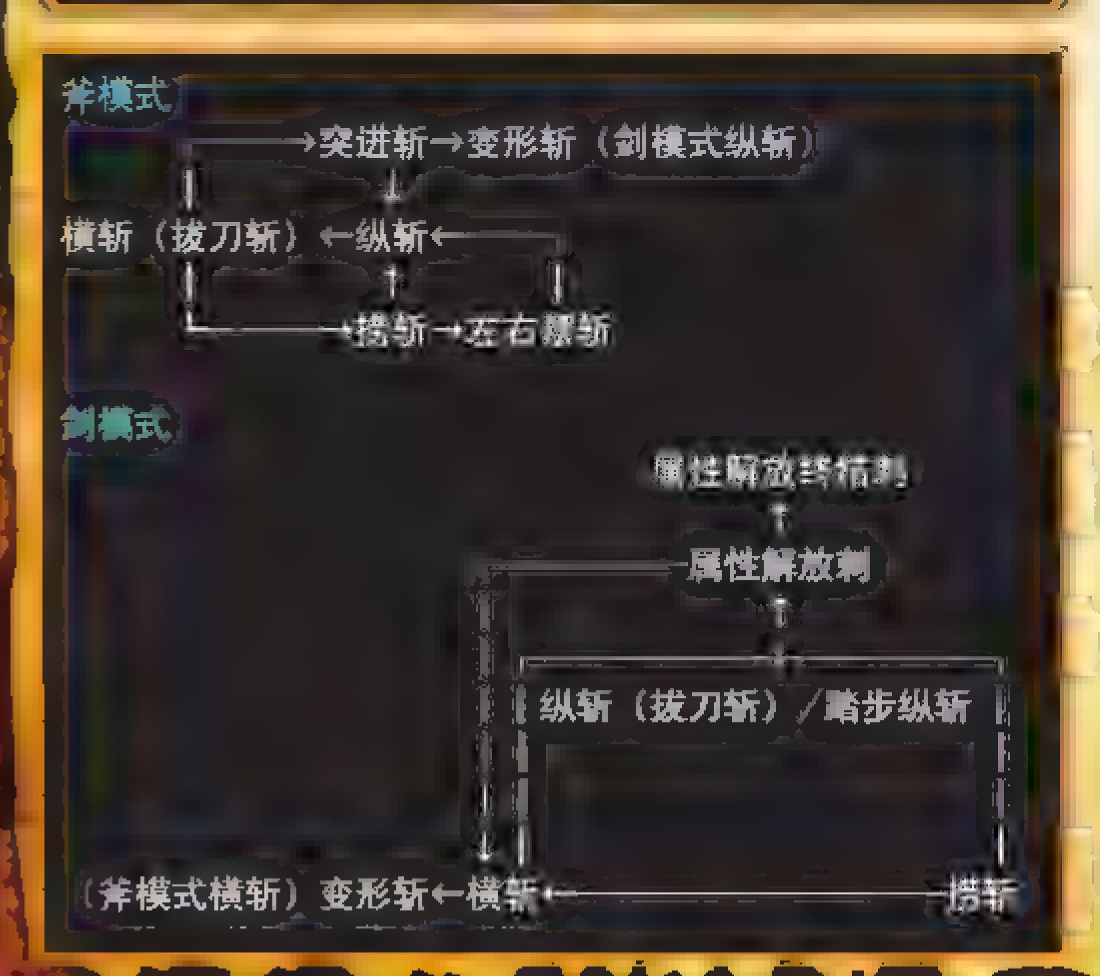
斩击斧

斩击斧的最大特征为有斧和剑两种模式，两种模式的招式动作以及性能有着根本的区别，可以说是完全两种独立的武器。斧模式攻击距离长，拔刀状态下也能较灵活地行动，缺点是攻击频率较低，一般的立回以这个模式为主。当遇到攻击机会时，则可通过变形斩切换成剑模式，此模式虽然行动缓慢，但攻击频率高，且不会弹刀，另外招式还能发动装填瓶的效果以及使用大威力的属性解放刺两个好处，是主要的输出来源。不过要注意的是剑模式并不是无限制使用的，剑模式的招式会消耗耐力槽下方的斩击槽，斩击槽空了后则会强制变会斧模式。斩击槽除了在斧模式下随时间经过徐徐恢复外，还能在其显示“RELOAD”字样时按R键手动恢复。

瓶效果一览

种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
减气瓶	攻击的同时削减怪物的耐力，攻击头部能累积晕眩值
毒瓶	攻击的同时累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时累积麻痹属性值
灭龙瓶	为招式附加龙属性

派生



操作&招式资料

斧模式

招式	系统	伤害	按键
纵斩	切断	大	△
横斩（拔刀斩）	切断	中	○（移刀状态移动中△）
捞斩	切断	中	○+△　SELECT　横斩后△
左右摆斩	切断	中	捞斩后○（可连打）
突进斩	切断	中	拔刀状态滑杆+△
变形斩	切断	中	突进斩后R（之后切换为剑模式）
变形	—	—	R
装填	—	—	斩击槽显示“RELOAD”字样时R
回避	—	—	×
侧移	—	—	攻击后←　→+×

剑模式

招式	系统	伤害	按键
纵斩（拔刀斩）	切断	中	△（收刀时R+○+△）
踏步纵斩	切断	中	滑杆+△
横斩	切断	中	○
变形斩	切断	中	横斩后R（之后切换为斧模式）
捞斩	切断	中	SELECT　纵斩后△　回避后△
属性解放刺	切断	中	○+△（可连打△增加攻击次数）
属性解放终结刺	切断	特大	属性解放刺中连打△一定次数以上，属性解放刺中↓+△
变形	—	—	R
回避	—	—	×
侧移	—	—	攻击后←　→+×

推荐连技

斧模式

横斩（拔刀斩）→突进斩→纵斩

解说：一击脱离的基本连技，打背对自己的怪物的话，最后的纵斩比较容易命中多为弱点的头部。

横斩（拔刀斩）→捞斩→纵斩

解说：主要是利用捞斩和纵斩的高打点来断尾的连技，但要注意捞斩会挑飞队友，身边有人时慎用。

剑模式

纵斩（拔刀斩）→捞斩→（循环）

解说：简单实用的连技，视情况决定出招的次数，一有危险就用回避或侧移躲开。

回避→捞斩→纵斩

解说：主要用来追击怪物，剑模式的机动力太差，短距离要靠回避代替步行，并且回避后可用捞斩带入上面的连技。

属性解放刺→横斩→（循环）

解说：灌属性的连技，麻痹瓶或毒瓶的斩击斧能用这招让怪物快速进入异常状态，因为连技的时间很长，最好在怪物倒地或中陷阱时使用。

武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

ユクモ派生系

古ユクモノ剣斧（攻50，强击瓶）
└ユクモノ剣斧（攻70，强击瓶）
　├ユクモノ剣斧改（攻90，强击瓶）
　│├ユクモノアックス（攻130，强击瓶）
　│└龙姫の剣斧★（攻130，毒10，强属性瓶）
　│　├龙姫の剣斧改（攻150，毒16，强属性瓶）
　│　│└ランドグリーズ（攻170，毒20，强属性瓶）
　│　│　└ハイランドグリーズ（攻190，毒24，强属性瓶）
　│　└ヘビィディバイド★（攻180，减气瓶）
　│　　└ヘビィディバイド改（攻210，减气瓶）
　│　　　└山濆グリュンハルト（攻220，减气瓶）
　├青熊斧★（攻110，毒瓶）
　│├青熊斧改（攻150，毒瓶）
　││├青熊豪斧【山祭】（攻200，毒瓶）
　││└アンバースラッシュ★（攻150，冰20，强属性瓶）
　││　├アンバースラッシュ改（攻170，冰25，强属性瓶）
　││　│└ゴアフロストアンバー（攻190，冰28，强属性瓶）
　││　└アズライトスラッシュ（攻170，麻痹瓶）
　││　　└ゴアダイルアズライト（攻190，麻痹瓶）
　│└ヘキスパンダー★（攻120，火16，强属性瓶）
　│　└ヘキスパンダー改（攻160，火18，强属性瓶）
　│　　├クルヘキスパンダー（攻190，火20，强属性瓶）
　│　　└スパークルヘノコ（攻170，雷28，强属性瓶）
　│　　　└ボルトヘッカー（攻190，雷32，强属性瓶）
　├ボーンアックス★（攻80，强击瓶）
　│└ボーンアックス改（攻100，强击瓶）
　│　└アサルトアックス（攻140，麻痹瓶）
　│　　├アサルトアックス改（攻170，麻痹瓶）
　│　　│　├バンカーバスター（攻200，麻痹瓶）
　│　　│　│└バスチオンバスター（攻230，麻痹瓶）
　│　　│　└ボーンハッカー★（攻180，强击瓶）
　│　　│　　└ボーンハッカー改（攻200，强击瓶）
　│　　│　　　└ダイダロス（攻210，强击瓶）
　│　　└ヒドウンアックス（攻140，毒瓶）
　│　　　　├ヒドウンアックス改（攻160，毒瓶）
　│　　　　　└暗夜剣斧【弦月】（攻180，毒瓶）
　└ワイルドアックス（攻100，减气瓶）
　　└ワイルドアックス改（攻120，减气瓶）
　　　├グランドダッシャー（攻170，减气瓶）
　　　│　├タイラントアックス★（攻190，减气瓶）
　　　│　│└タイラントアックス改（攻210，减气瓶）
　　　│　│　└グラントカオス（攻230，减气瓶）
　　　│　└ファイアテンペスト★（攻150，火23，强击瓶）
　　　│　　├ファイアテンペスト改（攻180，火25，强击瓶）
　　　│　　│└フレイムテンペスト（攻200，火28，强击瓶）
　　　│　　└リキッドストーム（攻180，水15，强击瓶）
　　　│　　　└アクアテンペスト（攻200，水18，强击瓶）
　　　└バウンドローラー（攻130，麻痹12，强属性瓶）
　　　　└バウンドローラー改（攻150，麻痹15，强属性瓶）
　　　　　└ヴァーミリンガー（攻170，麻痹18，强属性瓶）

グリムキャット系

グリムキャット（攻80，麻痹20，强击瓶）
└グリムキャット改（攻110，麻痹22，强击瓶）
　└シュレムカッツエ（攻140，麻痹25，强击瓶）

ディーエッジ系

ディーエッジ（攻130，灭龙瓶）
└ディーブレイク（攻140，灭龙瓶）
　└ソルブレイカー（攻190，灭龙瓶）

真ユクモノ剑斧系

真ユクモノ剣斧（攻160，灭龙瓶）
└真ユクモノ剣斧改（攻190，灭龙瓶）
　└开山剑斧ユクモ（攻210，灭龙瓶）

王剑斧ライデン系

王剣斧ライデン（攻160，雷22，强击瓶）
└王牙剑斧【裂雷】（攻210，雷25，强击瓶）

魔锁狩系

魔锁狩150，水20，防8，强属性瓶）
└魔锁狩改（攻170，水24，，防12，强属性瓶）
　└大魔锁狩（攻190，水26，防16，强属性瓶）

煌黑系

黑の剑斧（攻170，龙28，强属性瓶）
└ブラックハーベスト（攻190，龙32，强属性瓶）

霸龙系

霸剑斧ムルカムトルム（攻250，灭龙瓶）

岚龙系

凶剑斧【白雨】（攻240，水12，强击瓶）

海贼系

海贼Jアックス（攻200，强击瓶）

弩炮分为轻弩和重弩两种。轻弩攻击力低机动性高，可使用的弹种丰富，是偏支援型的武器，并且轻弩还有独有的连射机能，能让特定弹种只消费一发弹药进行数次射击，结合异常属性弹能让怪物迅速陷入异常状态，对支援工作可以说如虎添翼。本作里轻弩增加了射击后的回避动作，大大增加了轻弩手的存活能力，另外弹种方面新增了切断系统的“斩裂弹”，使弩炮断尾也成为可能。重弩则和轻弩相反，移动速度慢攻击力高，可胜任队伍里主攻手的位置。本作重弩新增招式为蹲射，作用是以不能移动为代价，换来特定弹种的多弹药连续射击，进一步提升了重弩的输出能力。另外虽然重弩的机动性不如轻弩，不过取而代之的是可以加装盾牌进行防御，且防御在蹲射中也能发挥作用，可在来不及回避时保命。

弹种一览	
弹种	说明
通常弹	普通子弹。LV1弹数无限，但威力很低；LV2威力最高；LV3威力略低于LV2，但可3次跳弹。
贯通弹	能贯通怪物的躯体，属于狩猎大型怪物时的主力弹药。LV1的Hit数为3次，每提升一级Hit数+1。
散弹	发射后子弹会散开攻击怪物，适合用来清杂兵。LV1的Hit数为3次，每提升一级Hit数+1。
彻甲榴弹	子弹命中后，经过一段时间后发生爆炸，等级越高爆炸威力越强。另外如果命中怪物的头部还能累积晕眩值。
扩散弹	命中后子弹会分裂成几个在怪物四周产生爆炸，LV1会产生3次爆炸，每提升一级爆炸次数+1。
回复弹	命中目标后会回复体力，需要注意的是击中怪物同样会给对方回复，回复量随等级上升。
毒弹	能使怪物进入中毒状态，子弹本身也有攻击力，LV2比LV1威力和毒属性值更高。
麻痹弹	能使怪物进入麻痹，子弹本身也有攻击力，LV2比LV1威力和麻痹属性值更高。
睡眠弹	使怪物进入睡眠状态，子弹本身无攻击力，LV2比LV1睡眠属性值更高。
鬼人弹	命中同伴能使其攻击力提升，并且如果同伴是剑士的话武器的斩味也会得到提升。
硬化弹	命中同伴能使其防御力提升，同时附加超级装甲状态。
减气弹	能削减怪物的耐力，命中怪物的头部还能累积晕眩值，LV2比LV1威力更高。
火炎弹	火属性攻击子弹。
水冷弹	水属性攻击子弹。
电击弹	雷属性攻击子弹。
冰结弹	冰属性攻击子弹。
灭龙弹	龙属性攻击子弹，具有贯通弹的特性。
斩裂弹	切断系统的子弹，能破坏需要切断系统才能破坏的部分。
捕获用麻痹弹	效果和捕获用麻痹玉相同。
ペイント弹	命中目标后，怪物会在大地图上显示出位置。

操作

（带★号的表示可以直接生产）

招式	按键
共通操作	
射击	○
上弹	△
收纳状态下快速上弹	R+○+△
接近攻击	SELECT
弹种变更	L（长按）后△或×
简易瞄准模式	R（长按）+方向键
狙击模式	R
狙击模式解除	狙击模式中R
回避	×
轻弩专用操作	
侧移	射击后←　→+×
后撤	射击后×
重弩专用操作	
蹲射	○+△（×　△决定弹药，○决定）
蹲射视角调整	蹲射中滑杆
蹲射射击	蹲射中○
蹲射取消	蹲射中×
侧回避	射击后←　→+×

武器升级表（轻弩）

（带★号的表示可以直接生产）

ユクモノ弩系

古ユクモノ弩（攻50，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）
└ユクモノ弩（攻70，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹LV1）
　├ユクモノ弩改（攻90，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹LV1）
　│├ジャギットファイア★（攻100，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV1）
　││└ジャギットファイア改（攻120，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV1）
　││　└バンデットファイア（攻140，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV1）
　││　　└バンデットレイジ★（攻170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV1、睡眠弹LV1）
　│└ボルボバレット★（攻160，装填速度：普通，反动：大，偏移：右/大，速射：无）
　│　└ボルボバレット改（攻190，装填速度：普通，反动：大，偏移：右/大，速射：无）
　│　　└バズルボローカ（攻220，装填速度：普通，反动：大，偏移：右/大，速射：无）
　│　　　└アウロラフレア★（攻240，装填速度：普通，反动：大，偏移：右/大，速射：无）
　│　　　　└アヴァランチャー（攻250，装填速度：普通，反动：大，偏移：右/大，速射：无）
　└ロアルスリング（攻110，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹）
　　└ロアルストリーム★（攻140，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹）
　　　└ロアルフォール（攻150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹）
　　　　└ロアルフラッド（攻190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹、毒弹LV1）
　　　　　└ロアル・ノア（攻220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹、毒弹LV1）

クロスボウガン系

クロスボウガン（攻80，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）
└クロスボウガン改（攻100，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹LV1）
　└クロスブリッツ（攻130，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹LV1）
　　├ヴァルキリーファイア★（攻150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹LV1、散弹LV2）
　　│└ヴァルキリーフレイム（攻190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹LV1、散弹LV2）
　　│　└ヴァルキリーブレイズ（攻200，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹LV1、散弹LV2）
　　│　　└缭乱の対弩★（攻230，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹LV1、散弹LV2、贯通弹LV1）
　　├ポイズンギフト★（攻160，装填速度：较快，反动：较小，偏移：右/小，速射：毒弹LV1）
　　│└ポイズンギフト改（攻180，装填速度：普通，反动：较小，偏移：右/小，速射：毒弹LV1、毒弹LV2）
　　│　├ポイズンレガシー★（攻210，装填速度：快，反动：较小，偏移：右/小，速射：毒弹LV1、毒弹LV2）
　　│　│└イモータルバンド（攻220，装填速度：快，反动：较小，偏移：右/小，速射：毒弹LV1、毒弹LV2）
　　│　└ブラッディバインド★（攻190，装填速度：较快，反动：中，偏移：左/小，速射：麻痹弹LV1）
　　│　　└クリムゾンシーカー（攻210，装填速度：较快，反动：中，偏移：左/小，速射：麻痹弹LV1）

├ブリザードカノン★（攻150，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：冰结弹）
│└ブリザードヘイル★（攻190，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：冰结弹）
│　└ブリザードヘイル（攻210，装填速度：快，反动：中，偏移：无，速射：冰结弹）
└ハンターライフル★（攻190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹LV1）
　└スナイパシューター（攻220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹LV1）

瓢弹系

瓢弹（攻120，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹LV2）
└瓢弹【百成】（攻150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹LV2）
　└瓢弹【千成】（攻190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹LV2）

真ユクモノ弩系

真ユクモノ弩（攻170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）
└ユクモノ灵弩【弹雨】（攻200，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）

王弩ライカン系

王弩ライカン（攻160，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：电击弹、斩裂弹、散弹LV2）
└王牙弩【野雷】★（攻220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：电击弹、斩裂弹、散弹LV2）

ヒドゥンゲイズ系

ヒドゥンゲイズ（攻130，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV2）
└ヒドゥンゲイズ改（攻170，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV2）
　└夜行弩【枭ノ目】（攻190，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹LV2）

火龙炮系

火龙炮（攻150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）
└火龙炮改（攻170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）
　└业火龙炮★（攻190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）
　　└凤仙火龙炮（攻220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）

吹吹茶釜系

吹吹茶釜（攻130，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：毒弹LV1、麻痹弹LV1、睡眠弹LV1）
└吹吹チャガンマン（攻150，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：毒弹LV1、麻痹弹LV1、睡眠弹LV1）

レックスタンク系

レックスタンク（攻180，装填速度：普通，反动：中，偏移：左/小，速射：通常弹LV2、彻甲榴弹LV2）
└轰弩【战虎】（攻240，装填速度：普通，反动：中，偏移：左/小，速射：通常弹LV2、彻甲榴弹LV2）

カーサスタンク系

カーサスタンク（攻220，装填速度：普通，反动：中，偏移：右/小，速射：通常弹LV2、扩散弹LV2）
└吼弩【军咬】（攻250，装填速度：普通，反动：中，偏移：右/小，速射：通常弹LV2、扩散弹LV2）

ベルクーツ系

ベルクーツ（攻180，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹LV1）
└ベルクーツ改（攻190，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹LV1）
　└ベルクタウラス★（攻220，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹LV1）
　　└ド级弩アルデバラン（攻240，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹LV1）

恐暴龙系

イビルマシーン（攻220，装填速度：普通，反动：中，偏移：左/大，速射：灭龙弹）
└マッドネスグリーフ（攻240，装填速度：普通，反动：中，偏移：左/大，速射：灭龙弹）

崩龙系

崩弩エイヌカムルパス（攻260，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：左右/小，速射：无）

岚龙系

凶针【水祸】（攻210，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹、水冷弹、电击弹、冰结弹）

鬼ヶ岛系

鬼ヶ岛（攻130，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：彻甲榴弹LV1）
└大鬼ヶ岛（攻180，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：彻甲榴弹LV1）

神ヶ岛系

神ヶ岛（攻190，装填速度：快，反动：较小，偏移：无，速射：通常弹LV2、彻甲榴弹LV1）
└大神ヶ岛【出云】（攻210，装填速度：快，反动：较小，偏移：无，速射：通常弹LV2、彻甲榴弹LV1）

武器升级表（重弩）

（带★号的表示可以直接生产）

ユクモノ重弩系

古ユクモノ重弩（攻50，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）
└ユクモノ重弩（攻80，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）
　└ユクモノ重弩改（攻100，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）
　　├青熊筒★（攻120，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左/小，蹲射：散弹LV1，防5）
　　│└青熊筒改（攻150，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左/小，蹲射：散弹LV1、麻痹弹LV1，防10）
　　│　└青熊轰筒★（攻200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左/小，蹲射：散弹LV1、麻痹弹LV1、减气弹LV2，防20）
　　│　　└青熊轰筒【川渔】（攻210，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左/小，蹲射：散弹LV1、麻痹弹LV1、减气弹LV2，防24）
　　├スレイベンギーゴ★（攻140，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：冰结弹）

| └スレイベンギーガー（攻160，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV2、冰结弹）

| └スレイベンキング★（攻170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV2、贯通弹LV3、冰结弹）

| └ベングルスカイザー（攻190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV2、贯通弹LV3、冰结弹）

└妃龙炮【远击】★（攻150，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、毒弹LV1）

└妃龙炮【飞击】（攻170，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、毒弹LV1）

└妃龙炮【姬击】★（攻200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、毒弹LV2）

└妃龙炮【神击】（攻220，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV1、火炎弹、毒弹LV2）

ボーンシューター系

ボーンシューター（攻90，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）

└ボーンシューター改（攻100，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）

└ボーンバスター（攻110，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV1）

├トロベクルガン★（攻130，装填速度：普通，反动：中，偏移：右/小，蹲射：散弹LV1、火炎弹）

| └トロベクルガン彩（攻140，装填速度：普通，反动：中，偏移：右/小，蹲射：散弹LV1、火炎弹）

| └ベコキッシュガン（攻160，装填速度：普通，反动：中，偏移：右/小，蹲射：散弹LV1、火炎弹）

| └ベコキッシュサンダー★（攻190，装填速度：普通，反动：中，偏移：右/小，蹲射：散弹LV1、火炎弹、电击弹）

| └バッチベッカー（攻210，装填速度：普通，反动：中，偏移：右/小，蹲射：散弹LV1、火炎弹、电击弹）

└46式潜伏重炮Ⅰ★（攻140，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、水冷弹，防8）

└46式潜伏重炮Ⅱ（攻160，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、水冷弹，防16）

└46式潜伏重炮Ⅲ（攻180，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、水冷弹、毒弹LV1，防18）

└潜炮ハーブール（攻200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、水冷弹、毒弹LV1，防20）

ズッカカロッツア系

ズッカカロッツア（攻120，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、睡眠弹LV1）

└クイーンカロッツア（攻150，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、睡眠弹LV1）

└サンドリヨン（攻200，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、睡眠弹LV2）

ブルームスター系

ブルームスター（攻120，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹）

└メテオリト（攻140，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2）

└ミーティア（攻200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2、扩散弹LV2）

王炮ライド系

王炮ライド（攻160，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、麻痹弹LV1、电击弹）

└王牙炮【山雷】★（攻220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、麻痹弹LV1、电击弹）

真ユクモノ重弩系

真ユクモノ重弩（攻160，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、散弹LV1，防10）

└ユクモノ连山重弩（攻190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹LV3、贯通弹LV2、散弹LV1）

ヒドゥンスナイパー系（攻130，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2）

└夜炮【黑风】（攻170，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2、贯通弹LV3）

└ギリースナイパー★（攻180，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2、贯通弹LV3、减气弹LV1）

└烈风炮【里黑风】（攻190，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2、贯通弹LV3）

デュエルスタップ系

デュエルスタップ（攻180，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左/大，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1）

└デュエルスタップ改（攻200，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左/大，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1、贯通弹LV2）

├バズディアーカ★（攻230，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左/大，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1、贯通弹LV2、贯通弹LV3）

└ネロディアーカ★（攻240，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右/大，蹲射：通常弹LV1、通常弹LV2、通常弹LV3）

レックスハウル系

レックスハウル（攻170，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右/小，蹲射：通常弹LV3、彻甲榴弹LV1、扩散弹LV1）

└レックスハウル改★（攻210，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右/小，蹲射：通常弹LV3、彻甲榴弹LV1、扩散弹LV1）

└轰炮【虎头】（攻230，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右/小，蹲射：通常弹LV3、彻甲榴弹LV1、扩散弹LV2）

アグナブロウ系

アグナブロウ（攻160，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹，防12）

└アグナブラスター（攻190，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV2、火炎弹，防16）

├炎戈铳ブレイズヘル★（攻200，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV2、火炎弹，防20）

└冻戈铳アヴェルスヘル★（攻200，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：水冷弹、冰结弹，防20）

海造炮【火刃】系

海造炮【火刃】（攻160，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV1、彻甲榴弹LV2）

└海造炮【炎刃】（攻180，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV1、彻甲榴弹LV2、彻甲榴弹LV3）

└海造炮【灰烬】（攻210，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹LV1、彻甲榴弹LV2、彻甲榴弹LV3）

峰山大炮系

峰山大炮（攻170，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：水冷弹、减气弹LV1，防16）

└峰山龙炮（攻200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV3、水冷弹、减气弹LV1，防20）

└峰山龙炮【富国】（攻230，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹LV3、水冷弹、减气弹LV1，防30）

カブレライトキャノン系

カブレライトキャノン（攻180，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹LV2）

└メテオキャノン（攻210，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：冰结弹、斩裂弹、贯通弹LV2）

ギガン=ショット系

ギガン=ショット（攻220，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右/大，蹲射：火炎弹、冰结弹、灭龙弹）
└ギガン=パール（攻240，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右/大，蹲射：火炎弹、冰结弹、灭龙弹）

煌黑系

カオスウイング（攻220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、冰结弹、水冷弹、电击弹）

霸龙系

霸炮ユプカムトルム（攻220，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左/小，蹲射：通常弹LV2、通常弹LV3、贯通弹LV1、彻甲榴弹LV3）

崩龙系

崩炮バセカムルバス（攻260，装填速度：较慢，反动：中，偏移：右/小，蹲射：扩散弹LV2、冰结弹）

岚龙系

凶刻【时雨】（攻230，装填速度：较快，反动：较小，偏移：无，蹲射：贯通弹LV2、散弹LV2、水冷弹、麻痹弹LV2）

同样为远程武器，但弓的性能和弩还是有着很大区别的，首先弓攻击无需使用弹药，持续作战能力更强，因为没有弹药，攻击力就主要取决于弓的蓄力等级和射击种类。弓可以装填各种瓶来附加各种效果，如提升攻击力的强击瓶，打异常状态的麻痹瓶和毒瓶等。本作弓的强化非常明显，先是增加了新的射击方式“曲射”，和一般的射击不同，曲射是往空中射箭，箭再从空中对地上的怪物进行打击，这招可无视距离产生的伤害变动，并且还能削减怪物的耐力以及对怪物头部打击时能累积晕眩值。其次本作中部分弓增加了异常状态瓶强化能力，毒、麻痹、睡眠瓶的效果为原来1.5倍，可让怪物更快进入异常状态。

操作&招式资料

招式	系统	伤害	按键
接近攻击1（拔箭攻击）	切断	小	○（收弓状态R+○+△）
接近攻击2	切断	中	接近攻击1（拔箭攻击）后○
射击1	弹	小	△
射击2	弹	中	按△蓄力到第二阶段时松开
射击3	弹	大	按△蓄力到第一阶段时松开
射击4	弹	特大	按△蓄力到第四阶段时松开
曲射	弹	大	按△蓄力到第三阶段后按○
瓶选择	—	—	L（长按）后△或×
装填瓶	—	—	○+△
瞄准模式	—	—	R（长按）+方向键
后跳	—	—	射击后×
回避	~	~	×

射击种类一览	
种类	效果
连射	连续射出数发纵向弓箭，蓄力等级增加箭的数量增加，适合狙击怪物的弱点，最适射击距离为中距离
扩散	连续射出数发横向弓箭，蓄力等级增加箭的数量、威力增加，适合打异常属性或清理杂兵，最适射击距离为近距离
贯通	射出一发能贯穿怪物的弓箭，能产生多段攻击　蓄力等级增加Hit数增加，最适射击距离为远距离
曲射种类一览	
种类	效果
放散型	攻击范围广，容易命中，但单发弓箭威力低，适合清理杂兵或破坏大型怪物的某些高部位
集中型	攻击范围窄，不容易命中，但定点火力高，适合攻击怪物头部累积晕眩值
爆炸型	箭落地后产生爆炸，威力很高，但注意爆炸有吹飞效果，在多人狩猎时要慎用
瓶效果一览	
种类	效果
强击瓶	提升箭的攻击力
接击瓶	近距离射击以及接近攻击的攻击力上升
毒瓶	为箭矢附加毒属性
麻痹瓶	为箭矢附加麻痹属性
睡眠瓶	为箭矢附加睡眠属性
染色瓶	命中大型怪物后能在大地图中看到它所在的位置
灭气瓶	命中后削减怪物的耐力

派生

接近攻击1（拔箭攻击）→射击蓄力1阶段→射击蓄力2阶段→射击蓄力3阶段→射击蓄力4阶段→曲射
↓
接近攻击2

武器升级表

（带★号的表示可以直接生产）

古ユクモノ系

古ユクモノ弓（攻50，曲射：放散，瓶强化：无）
└ユクモノ弓（攻70，曲射：放散，瓶强化：无）
　├ユクモノ弓改（攻100，曲射：放散，瓶强化：无）
　│├フロギィリボルバーⅠ★（攻120，曲射：爆裂，瓶强化：毒瓶）
　││└フロギィリボルバーⅡ（攻140，曲射：爆裂，瓶强化：毒瓶）
　││　└フロギィリボルバーⅠ★（攻150，曲射：爆裂，瓶强化：毒瓶、睡眠瓶）
　││　　└ダーティリボルバー（攻210，曲射：爆裂，瓶强化：毒瓶、睡眠瓶）
　│└ハララベッコ★（攻120，火16，曲射：放散，瓶强化：无）
　│　└ハラララベッコ（攻130，火22，曲射：放散，瓶强化：无）
　│　　└ハララララベッコ★（攻150，火27，曲射：放散，瓶强化：无）
　│　　　└ハートブレイカー（攻160，火33，曲射：放散，瓶强化：无）
　└スポンギアⅠ（攻90，水12，曲射：放散，瓶强化：无）
　　└スポンギアⅡ★（攻120，水18，曲射：放散，瓶强化：无）
　　　└スポンギアⅡ（攻140，水25，曲射：放散，瓶强化：无）
　　　　└アメジストギアⅠ★（攻170，水26，曲射：放散，瓶强化：毒瓶）
　　　　　└アメジストギアⅡ（攻180，水28，曲射：放散，瓶强化：毒瓶）
　　　　　　└アミルパハル（攻190，水30，曲射：放散，瓶强化：毒瓶）

ハンターボウ系

ハンターボウⅠ（攻80，曲射：放散，瓶强化：无，防5）
└ハンターボウⅡ（攻100，曲射：放散，瓶强化：无，防8）
　└ハンターボウⅢ（攻130，曲射：放散，瓶强化：无，防10）
　　├パワーハンターボウⅠ★（攻210，曲射：放散，瓶强化：无，防16）
　　│└パワーハンターボウⅡ（攻220，曲射：放散，瓶强化：无，防20）
　　├クイーンブラスターⅠ★（攻160，曲射：集中，瓶强化：毒瓶）
　　│└クイーンブラスターⅡ（攻170，曲射：集中，瓶强化：毒瓶）
　　│　└クイーンブラスターⅢ（攻220，曲射：集中，瓶强化：毒瓶）
　　│　　└月穿ちセレーネ★（攻230，火20，曲射：集中，瓶强化：毒瓶）
　　└64式连装弓Ⅰ★（攻140，水16，曲射：放散，瓶强化：无）
　　　└64式连装弓Ⅱ（攻150，水20，曲射：放散，瓶强化：无）
　　　　└64式连装弓Ⅱ★（攻180，水24，曲射：放散，瓶强化：无）
　　　　　└スコルピオダート（攻200，水29，曲射：放散，瓶强化：无）

アルクセロ系

アルクセロ（攻90，曲射：集中，瓶强化：无）
└アルクウノ（攻110，曲射：集中，瓶强化：无）
　├アルクセロルージュ★（攻120，火12，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）
　│└アルクウノルージュ（攻130，火24，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）
　│　└アルクドスルージュ★（攻170，火35，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）
　├アルクセロブラン★（攻120，冰10，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）
　│└アルクウノブラン（攻130，冰20，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）
　│　└アルクドスブラン★（攻170，冰29，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）
　└アルクセロジョーヌ★（攻120，雷8，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）
　　└アルクウノジョーヌ（攻130，雷16，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）
　　　└アルクドスジョーヌ★（攻170，雷24，曲射：集中，瓶强化：麻痹瓶）

アルカパトラ系

アルカパトラ（攻130，曲射：爆裂，瓶强化：无）
└アルカオンダ（攻150，曲射：爆裂，瓶强化：无）
　└アルカマハレダ（攻180，曲射：爆裂，瓶强化：无）
　　└アムニス（攻230，曲射：放散，瓶强化：无）

真ユクモノ弓系

真ユクモノ弓（攻170，曲射：放散，瓶强化：无）
└灵弓ユクモ【破军】（攻220，曲射：放散，瓶强化：无）

竹取ノ弓系

竹取ノ弓（攻70，水20，曲射：集中，瓶强化：无）
└竹取ノ弓【翁】（攻70，水27，曲射：集中，瓶强化：无）
　└竹取ノ弓【伽具夜】（攻70，水40，曲射：集中，瓶强化：无）

鹿角ノ弹弓系

鹿角ノ弹弓（攻170，曲射：爆裂，瓶强化：无）
└鹿角ノ刚弹弓（攻210，曲射：爆裂，瓶强化：无）

王弓エンライ系

王弓エンライⅠ（攻150，雷23，曲射：放散，瓶强化：无）
└王弓エンライⅡ（攻180，雷27，曲射：放散，瓶强化：无）
　└王牙弓【稚雷】★（攻200，雷31，曲射：放散，瓶强化：无）

アイスクレスト系

アイスクレストⅠ（攻140，冰24，曲射：放散，瓶强化：无）
├アイスクレストⅡ★（攻170，冰23，曲射：放散，瓶强化：无）
│└エーデルパイス（攻180，冰28，曲射：放散，瓶强化：无）
└サーブルアジャイル★（攻210，曲射：集中，瓶强化：无）
　└ファーレンフリード（攻230，曲射：集中，瓶强化：无）

ブラスコルダ系

ブラスコルダⅠ（攻170，火10，曲射：爆裂，瓶强化：睡眠瓶，防10）
└ブラスコルダⅡ（攻190，火18，曲射：爆裂，瓶强化：睡眠瓶，防12）
　└ブラスコルダⅢ★（攻220，火22，曲射：爆裂，瓶强化：睡眠瓶，防16）
　　└轟弓ヘラギガス（攻240，火25，曲射：爆裂，瓶强化：睡眠瓶，防24）

ヒドゥンボウ系

ヒドゥンボウⅠ（攻150，曲射：放散，瓶强化：无）
└ヒドゥンボウⅡ（攻190，曲射：放散，瓶强化：无）
　├暗夜弓【影缝】（攻220，曲射：放散，瓶强化：无）
　└ギリーボウ★（攻210，曲射：集中，瓶强化：无）
　　└突风弓【里影缝】（攻230，曲射：集中，瓶强化：无）

ティガアロー系

ティガアローⅠ（攻180，曲射：爆裂，瓶强化：无）
└轰弓【虎髯】（攻240，曲射：爆裂，瓶强化：无）

ブロスホーンボウ派生系

ブロスホーンボウⅠ（攻190，曲射：集中，瓶强化：无，防6）
└ブロスホーンボウⅡ（攻250，曲射：集中，瓶强化：无，防12）
└角王弓ゲイルホーン★（攻270，曲射：集中，瓶强化：无，防16）

溟浪弓系

溟浪弓（攻150，龙23，曲射：放散，瓶强化：无）
└溟浪弓【沙纹】★（攻180，龙25，曲射：放散，瓶强化：无）
　└溟浪弓【丰穰】（攻200，龙28，曲射：放散，瓶强化：无）

霸龙系

霸弓レラカムトルム（攻210，龙23，曲射：爆裂，瓶强化：无）

崩龙系

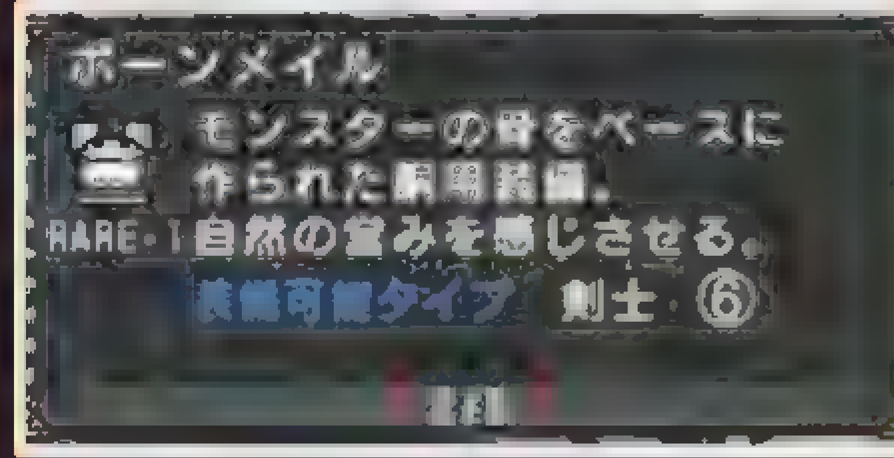
崩弓アイカムルパス（攻270，冰9，曲射：放散，瓶强化：无）

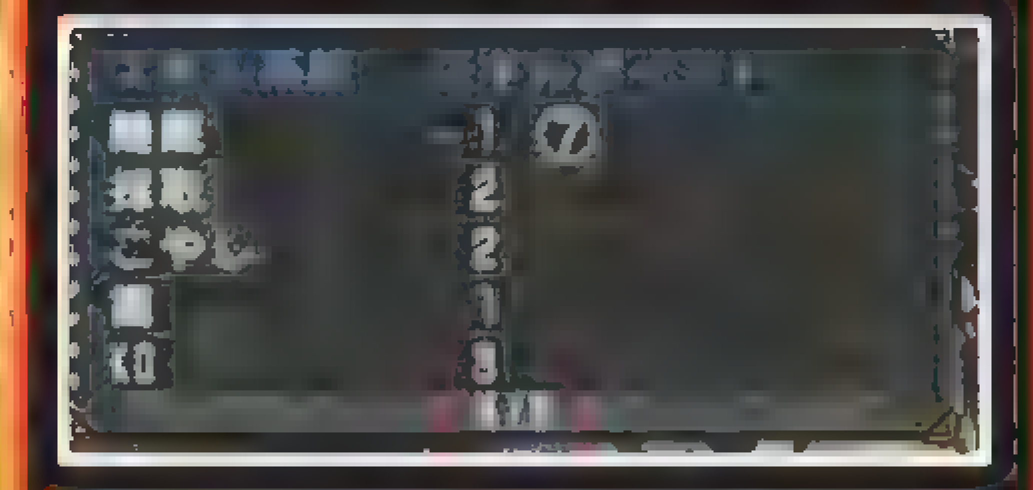
岚龙系

凶弓【小夜岚】（攻250，水11，曲射：集中，瓶强化：无）

正所谓"人在江湖飘，哪能不挨刀"，猎人们在狩猎时免不了受点伤。加上怪物每只都身形魁梧、孔武有力，若任务前不做好防御措施，被拍两下随时会被送上猫车，这时防具就起到关键的作用。防具能让猎人们在狩猎过程中，最大限度地减轻来自怪物攻击时造成的伤害，并且通过附带的特殊技能为猎人们提供帮助。防具根据身体部分可分为头、胴、腕、腰、脚五大部分，而根据近战和远程武器的需要，防具又分为剑士和枪手（ガンナー）两大类。剑士类防具的防御力较高，经得起近战时怪物们的强力攻击，但相对属性耐性会比较低；枪手类防具是专为猎人们远程攻击而设计的，虽然防御力较低，但属性耐性则相对较高。

防具参数说明





①防御力：防具持有的防御力。
②耐性：防具持有的属性耐性，对怪物的属性攻击起到修正效果。
③LV：当前的防具强化等级，防具的强化等级上限各不相同。
④スロット：当前防具的镶嵌槽数。
⑤RARE：防具的珍稀度。
⑥装备可能タイプ：剑士防具和枪手防具的标注，其中头部的防具是剑士/枪手通用的。
⑦スキルポイント：当前防具附加点数，含镶嵌装饰品后的修正点数。

防具的强化

与武器一样，前往武器商人那里，通过支持一定资金和武具玉就可以对防具进行强化。武具玉按照珍稀度从低至高包括武具玉、上武具玉、坚武具玉、重武具玉四种，使用武具玉强化后防具的防御力固定+2，随着消耗越高等级的武具玉，防具强化所增加的防御力也会逐渐上升，这就需要玩家完成更高猎人级别的任务以才可获得更高级的武具玉了。

护石

护石是本作新增的可装备特殊物品。有别于防具，装备护石后虽然不会增加防御力和耐性，但却能提供各种技能点数，例如从村长处获得的"自动防御+10"的护石头。部分护石更附带镶嵌槽，让玩家镶嵌装饰品，根据防具类型配搭合适的护石，可以进一步修正防具的固有技能。护

石可以通过挖掘矿石或完成狩猎奖励获得各种“お守り”，在任务结算时进行鉴定就可以得到护石。护石的附加技能和镶嵌槽数均为随机，按照珍贵程度从低至高可分为“なぞのお守り”、“光るお守り”、“古びたお守り”三种，等级越高的护石附加的技能自然就越好、镶嵌槽数目也可能越多。以下为各种お守り鉴定后相应的的护石。

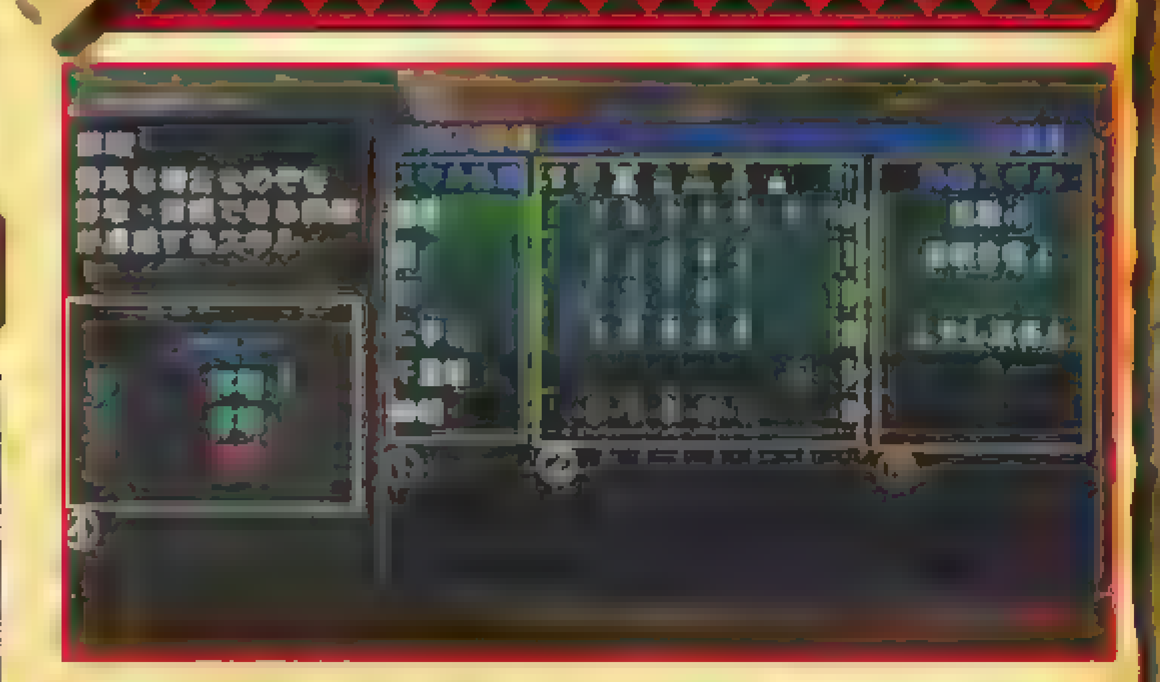
护石等级

お守り物品	护石	珍稀度
なぞのお守り	守り兵士の护石	1
	斗士の护石	2
光るお守り	骑士の护石	3
	城塞の护石	4
古びたお守り	女王の护石	5
	王の护石	6
	龙の护石	7

技能效果

当防具、装饰品、护石所附加的技能点数达到一定数值，就会发动相应系统的技能，这些技能效果对猎人的采集和狩猎相当重要。不过部分系统的技能点在增加的同时，也有可能导致其余系统的技能点下降，这些下降的技能点达到一定数值同样会发动某些负面技能，如何修正这些技能点是猎人们经常遇到的难题。

角色技能表说明



①目前装备影响的技能系统。
②各装备影响的系统技能值，最右为技能累计的总值。
③当前发动的技能：白色字表示已发动的技能；灰色字表示已发动但无效的技能；“?”表示尚未达到该项技能的发动点数。
④当前技能系统可发动的技能和要求的发动点数：蓝色字表示增益技能；红色字表示负面技能。

全角色技能效果一览

技能系统	发动点数	技能名称	效果
胴系统复制	–	胴系统复制	胴部分防具所持技能点数变成2倍
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	–10	毒倍加	中毒状态下造成伤害变为2倍
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	–10	麻痹倍加	麻痹状态的持续时间变成2倍
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	–10	睡眠倍加	睡眠状态的持续时间变成2倍
气绝	10	气绝确率半减	被判定气绝状态时有1 2的几率无效化
	15	气绝无效	不会陷入气绝状态
	–10	气绝倍加	气绝状态时恢复所需要按键的次数增多
耐泥耐雪	10	泥＆雪无效	不会陷入雪人状态和泥泞状态
气配	10	隐密	不容易成为怪物的攻击对象
	–10	挑发	容易成为怪物的攻击对象
体力	10	体力+20	体力上限+20
	15	体力+50	体力上限+50
	–10	体力–10	体力上限–10
	–15	体力–30	体力上限–30
回复速度	10	回复速度+1	受到伤害时红色部分回复速度提升
	15	回复速度+2	受到伤害时红色部分回复速度大幅提升
	–10	回复速度–1	受到伤害时红色部分回复速度下降
	–15	回复速度–2	受到伤害时红色部分回复速度大幅下降
斩れ味	10	业物	斩味消耗减半（含大剑防御），弹刀的情况下一定几率不消耗斩味
	-10	なまくら	斩味消耗加倍（含大剑防御）
匠	10	斩れ味レベル+1	武器的斩味等级+1

技能系统	发动点数	技能名称	效果
剑术	10	心眼	攻击时不会出现弹刀
达人	10	见切り+1	武器会心率+10%
	15	见切り+2	武器会心率+20%
	20	见切り+3	武器会心率+30%
	−10	见切り−1	武器会心率−5%
	−15	见切り−2	武器会心率−10%
	−20	见切り−3	武器会心率−15%
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀时间缩短
	−10	砥石使用低速化	磨刀时间延长
ガード性能	10	ガード性能+1	格挡时怪物的攻击威力降低
	15	ガード性能+2	格挡时怪物的攻击威力大幅降低
	−10	ガード性能−1	格挡时怪物的攻击威力增加
ガード强化	10	ガード强化	可以防御通常无法防御的攻击
オートガード	10	自动防御	拔刀状态时，在可防御的状态下系统会进行自动格挡
装填速度	10	装填速度+1	弩炮的装填速度少幅上升；弓的药瓶装填速度上升
	15	装填速度+2	弩炮的装填速度上升；弓无须手动装填药瓶
	20	装填速度+3	弩炮的装填速度大幅上升；弓无须手动装填药瓶
	−10	装填速度−1	弩炮的装填速度少幅下降；弓的药瓶装填速度少幅下降
	−15	装填速度−2	弩炮的装填速度下降；弓的药瓶装填速度下降
	−20	装填速度−3	弩炮的装填速度大幅下降；弓的药瓶装填速度大幅下降
反动	10	反动轻减+1	弩炮的后坐力少幅减轻
	15	反动轻减+2	弩炮的后坐力减轻
	20	反动轻减+3	弩炮的后坐力大幅减轻
	−10	反动轻减−1	弩炮的后坐力少幅增加
	−15	反动轻减−2	弩炮的后坐力增加
	−20	反动轻减−3	弩炮的后坐力大幅增加
通常弹强化	10	通常弹・连射矢UP	弩炮的通常弹、弓的连射矢威力上升
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢UP	弩炮的贯通弹、弓的贯通矢威力上升
散弹强化	10	散弹・扩散矢UP	弩炮的散弹、弓的扩散矢威力上升
通常弹追加	10	通常弹全LV追加	可以使用全等级的通常弹
贯通弹追加	10	贯通弹LV1追加	可以使用LV1的贯通弹
	15	贯通弹全LV追加	可以使用全等级的贯通弹
散弹追加	10	散弹LV1追加	可以使用LV1的散弹
	15	散弹全LV追加	可以使用全等级的散弹
彻甲榴弹追加	10	彻甲榴弹LV1追加	可以使用LV1的彻甲榴弹
	15	彻甲榴弹全LV追加	可以使用全等级的彻甲榴弹
扩散弹追加	10	扩散弹LV1追加	可以使用LV1的扩散弹
	15	扩散弹全LV追加	可以使用全等级的扩散弹
特殊攻击	10	状态异常攻击+1	异常状态攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的属性值上升
	15	状态异常攻击+2	异常状态攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的属性值进一步上升
	−10	状态异常攻击弱化	异常状态攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的属性值下降
属性攻击	10	属性攻击强化	属性攻击（火、水、雷、冰、龙）的属性值上升
	−10	属性攻击弱化	属性攻击（火、水、雷、冰、龙）的属性值下降
爆弹强化	10	ボマー	爆弹系的威力上升；爆弹系调合成功率100%
腹减り	10	腹减り半减	耐力最大值的减少速度减半
	15	腹减り无效	耐力最大值不会减少
	−10	腹减り倍加【小】	耐力最大值的减少速度加快
	−15	腹减り倍加【大】	耐力最大值的减少速度大幅加快
食いしん坊	10	まんぷく	肉类道具的增加耐力最大值效果上升
	15	拾い食い	不论吃什么道具都有一定几率增加耐力最大值
攻击	10	攻击力UP【小】	攻击力少幅提升
	15	攻击力UP【中】	攻击力提升
	20	攻击力UP【大】	攻击力大幅提升
	−10	攻击力DOWN【小】	攻击力小幅下降
	−15	攻击力DOWN【中】	攻击力下降
	−20	攻击力DOWN【大】	攻击力大幅下降
防御	10	防御力UP【小】	防御力少幅提升
	15	防御力UP【中】	防御力提升
	20	防御力UP【大】	防御力大幅提升
	−10	防御力DOWN【小】	防御力小幅下降
	−15	防御力DOWN【中】	防御力下降
	−20	防御力DOWN【大】	防御力大幅下降
加护	10	精灵の加护	受到攻击时一定几率伤害减少
	−10	恶灵の加护	受到攻击时一定几率伤害增加
听觉保护	10	耳栓	对大型怪物的小咆哮无效化
	15	高级耳栓	对大型怪物的所有咆哮无效化
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷

技能系统	发动点数	技能名称	效果
广域	10	广域化+1	使用“药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实”时，同一区域的同伴也能获得效果；队友获得药草和回复药的回复效果、怪力の种和忍耐の种的效果减半
	20	广域化+2	使用“药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实”时，同一区域的同伴能获得相同效果
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度上升；从更高的场所跳下时搬运品也不会摔坏
火耐性	10	火耐性【小】	火耐性+5；陷入火属性异常状态时效果减轻
	15	火耐性【大】	火耐性+10；不会陷入火属性异常状态
	−10	火耐性弱化	火耐性−10；陷入火属性异常状态时效果加重
水耐性	10	水耐性【小】	水耐性+5；陷入水属性异常状态时效果减轻
	15	水耐性【大】	水耐性+10；不会陷入水属性异常状态
	−10	水耐性弱化	水耐性−10；陷入水属性异常状态时效果加重
雷耐性	10	雷耐性【小】	雷耐性+5；陷入雷属性异常状态时效果减轻
	15	雷耐性【大】	雷耐性+10；不会陷入雷属性异常状态
	−10	雷耐性弱化	雷耐性−10；陷入雷属性异常状态时效果加重
冰耐性	10	冰耐性【小】	冰耐性+5；陷入冰属性异常状态时效果减轻
	15	冰耐性【大】	冰耐性+10；不会陷入冰属性异常状态
	−10	冰耐性弱化	冰耐性−10；陷入冰属性异常状态时效果加重
龙耐性	10	龙耐性【小】	龙耐性+5；陷入龙属性异常状态时效果减轻
	15	龙耐性【大】	龙耐性+10；不会陷入龙属性异常状态
	−10	龙耐性弱化	龙耐性−10；陷入龙属性异常状态时效果加重
耐暑	10	暑さ无效	暑气和熔岩地形造成的伤害无效化
	−10	暑さ倍加	暑气地形所造成的体力减少量增加
耐寒	10	寒さ无效	寒气地形的效果无效化
	−10	寒さ倍加	寒气地形造成耐力最大值的消耗速度上升
风压	10	风压无效	小风压无效
	15	风压完全无效	所有风压无效
采取	10	采取+1	在采集地点进行采集的次数容易增加
	15	采取+2	在采集地点进行采集的次数高几率增加
	−10	采取−1	在采集地点进行采集的次数容易减少
高速收集	10	高速收集	剥取、采集、捕虫、挖掘速度上升
気まぐれ	10	精灵の気まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具难以损坏
	15	神の気まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具更加难以损坏
	−10	恶灵の気まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具容易损坏
	−15	恶魔の気まぐれ	镐子、捕虫网、回力标 笛系道具更加容易损坏
运气	10	幸运	完成任务所得的物品数量容易增加
	15	激运	完成任务所得的物品数量高概率增加
	−10	不运	完成任务所得的物品数量容易减少
	−15	灾难	完成任务所得的物品数量高概率减少
千里眼	10	探知	在怪物身上使用染色球后会显示怪物的具体状态，如警觉、睡眠等；任务开始时30秒内显示地图上大型怪物的位置和状态
	15	自动マーキング	在地图上常时显示大型怪物的位置和状态
回复量	10	体力回复量UP	体力回复道具效果上升
	−10	体力回复量DOWN	体力回复道具效果下降
调合成功率	10	调合成功率+20%	调合的成功率+20%
	15	调合成功率+45%	调合的成功率+45%
	−10	调合成功率−10%	调合的成功率−10%
	−15	调合成功率−20%	调合的成功率−20%
调合数	10	最大数生	调合子弹、药瓶等有生产数幅度的物品时，必定以最大数目生产
回避性能	10	回避性能+1	回避时无敌时间加长
	15	回避性能+2	回避时无敌时间进一步加长
	−10	回避性能DOWN	回避时无敌时间缩短
底力	10	火事场力+1	体力40%以下时防御力大幅提升
	15	火事场力+2	体力40%以下时防御力和攻击力大幅提升
	−10	心配性	体力40%以下时防御强化效果变弱，攻击力下降
效果持续	10	アイテム使用强化	使用有时效限定的道具时，效果时间延长
	−10	アイテム使用弱化	使用有时效限定的道具时，效果时间缩短
スタミナ	10	ランナ	回避与格挡以外，进行消耗耐力计量表的行动时耐力计量表的消耗速度减少
	−10	钝足	回避与格挡以外，进行消耗耐力计量表的行动时耐力计量表的消耗速度增加
装填数	10	装填数UP	弩炮的子弹装填数、弓的蓄力攻击段数、铳枪的炮击填装数增加
精密射击	10	ブレ抑制+1	弹道的偏差幅度减少
	15	ブレ抑制+2	弹道的偏差幅度消除
	−10	ブレ抑制 1	弹道的偏差幅度增加
	−15	ブレ抑制−2	弹道的偏差幅度大幅增加
食事	10	早食い+1	吃肉时速度增加
	15	早食い+2	吃肉和使用道具时速度增加
	−10	スロ ライフ	吃肉时速度减慢
剥ぎ取り	10	剥ぎ取り达人	剥取次数+1，剥取期间受到攻击不会出现后仰，且不受风压影响

技能系统	发动点数	技能名称	效果
耐震	10	耐震	地震无效化
回避距离	15	回避距离UP	回避时移动距离增加
拔刀会心	10	拔刀术【技】	武器拔刀攻击的会心一击率+100%
高速设置	10	罠师	陷阱道具调合成功率100%；加快设置陷阱和大型爆弹的速度
体术	10	体术+1	回避和防御时，耐力的消耗量减少
	15	体术+2	回避和防御时，耐力的消耗量进一步减少
	-10	体术-1	回避和防御时，耐力的消耗量增加
	-15	体术-2	回避和防御时，耐力的消耗量进一步增加
捕获	10	捕获达人	捕获所得的物品容易增多
	15	捕获名人	捕获所得的物品高概率增多
观察眼	10	捕获の见极め	可以捕捉大型怪物时，地图上大型怪物的标记会出现闪烁
溜め缩短	10	集中	太刀、双剑、斩击斧的气槽蓄积速度加快；大剑、锤、弓的蓄力攻击时间加快
	-10	杂念	太刀、双剑 斩击斧的气槽蓄积速度减慢，大剑、锤 弓的蓄力攻击时间减慢
拔刀减气	10	拔刀术【力】	切断属性的武器，拔刀攻击追加眩晕的效果
属性耐性	10	属性やられ无效	全属性异常状态（火、水 雷、冰）无效化
逆境	10	不屈	战斗不能之后，攻击力上升
速射	10	速射+1	速射的连发数+1
こやし	10	こやし玉名人	用こやし玉扔中大型怪物时，大型怪物必定会转移区域；こやし玉调合成功率100%
抗菌	10	抗菌	不会陷入无法使用可食用道具的状态
毒瓶追加	10	毒ビン追加	装备弓时可以使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	装备弓时可以使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	装备弓时可以使用睡眠瓶
强击瓶加	10	强击ビン追加	装备弓时可以使用强击瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	装备弓时可以使用接击瓶
笛	10	笛吹き名人	使用笛系道具时难以损坏；狩猎笛的旋律效果时间延长
炮术	10	炮术师	バリスタ、大炮、铳枪的炮击、龙击炮、彻甲榴弹的威力上升
	15	炮术王	バリスタ、大炮、铳枪的炮击、龙击炮、彻甲榴弹的威力进一步上升；龙击炮的冷却时间缩短
本气	10	力の解放+1	满足特定条件时，一定时间内角色能力强化
	15	力の解放+2	满足特定条件时，一定时间内角色能力进一步强化
狩人	10	ハンター生活	在任务中钓鱼和烤肉时更容易；不携带地图也能显示当前地图；使用任何鱼饵都具有"钓りフィーバエ"的效果；相关调和成功率100%
对防御DOWN	10	铁面皮	不会陷入防御力DOWN状态
火属性攻击	10	火属性攻击强化+1	火属性攻击与火焰弹的威力上升
	15	火属性攻击强化+2	火属性攻击与火焰弹的威力进一步上升
	-10	火属性攻击弱化	火属性攻击与火焰弹的威力下降
水属性攻击	10	水属性攻击强化+1	水属性攻击与水冷弹的威力上升
	15	水属性攻击强化+2	水属性攻击与水冷弹的威力进一步上升
	-10	水属性攻击弱化	水属性攻击与水冷弹的威力下降
雷属性攻击	10	雷属性攻击强化+1	雷属性攻击与电击弹的威力上升
	15	雷属性攻击强化+2	雷属性攻击与电击弹的威力进一步上升
	-10	雷属性攻击弱化	雷属性攻击与电击弹的威力下降
冰属性攻击	10	冰属性攻击强化+1	冰属性攻击与冰结弹的威力上升
	15	冰属性攻击强化+2	冰属性攻击与冰结弹的威力进一步上升
	-10	冰属性攻击弱化	冰属性攻击与冰结弹的威力下降
龙属性攻击	10	龙属性攻击强化+1	龙属性攻击与灭龙弹的威力上升
	15	龙属性攻击强化+2	龙属性攻击与灭龙弹的威力进一步上升
	-10	龙属性攻击弱化	龙属性攻击与灭龙弹的威力下降
斩裂弹追加	10	斩裂弹追加	可以使用斩裂弹
减气瓶追加	10	减气ビン追加	装备弓时可以使用减气瓶
痛击	10	弱点特效	攻击怪物的弱点时会心率上升
重击	10	破坏王	容易破坏大型怪物的身体部分
KO	10	KO术	容易使怪物进入晕眩状态
减气攻击	10	スタミナ夺取	攻击时对怪物的耐力消耗效果上升
纳刀	10	纳刀术	武器的收起动作加快
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力恢复速度加快
	-10	スタミナ回复迟延	耐力恢复速度减慢

装饰品

武器、防具、护石具有名为镶嵌槽（スロット）的空间，在其中镶嵌装饰品，可以对原本装备上定型的技能点数进行修正，从而强化正面技能、消除负面的技能。集齐相应的素材后，在武器商人那里交付一定生产费用，就能制作出所需的装饰品。每种装饰品后面都会标有相应的数字，代表着这款装饰品占据同一装备上多少个镶嵌

槽。此外本作还存在同名的装饰品，玩家同样可以通过后标的数字大小，判断出这些同名装饰品之间强化大小的区别。装饰品的装卸不存在次数限制，玩家可以根据自身装备的需要，随意对镶嵌在装备上装饰品进行调整。

全装饰品一览

装饰品	附加能力	生产素材
耐绝珠【1】	气绝+1，麻痹-1	水光原珠×1，鸟龙种の牙×3
制绝珠【1】	气绝+2	①阳翔原珠×1，王者のエリマキ×1，青熊兽の毛×2 ②修罗原珠×1，狗龙の上皮×2
耐痹珠【1】	麻痹+1，毒-1	水光原珠×1，飞甲虫の甲壳×2
耐痹珠【2】	麻痹+3，毒-1	①阳翔原珠×1，赤甲兽の爪×2，モンスターの体液×2 ②修罗原珠×1，强力麻痹袋×1
耐眠珠【1】	睡眠+1，耐泥耐雪-1	水光原珠×1，バギィの皮×2
耐眠珠【2】	睡眠+3，耐泥耐雪-1	①阳翔原珠×1，王者のトサカ×1，暖かい毛皮×2 ②修罗原珠×1，昏睡袋×1
耐毒珠【1】	毒+1，气绝-1	水光原珠×1，フロギィの皮×2
耐毒珠【2】	毒+3，气绝-1	①阳翔原珠×1，毒狗龙の腕甲×2，鸣き袋×2 ②修罗原珠×1，猛毒袋×1
耐防珠【1】	对防御DOWN+2	水光原珠×1，忍耐の种×2，增强剂×2
防盗珠【1】	盗み无效+2	水光原珠×1，マタタビ×3
耐粘珠【1】	耐泥耐雪+1，睡眠-1	水光原珠×1，草食种の甲壳×2
抗粘珠【1】	耐泥耐雪+2	阳翔原珠×1，赤甲兽の蛇腹甲×1，ベアライト石×2
耐菌珠【1】	抗菌+1，气配-1	水光原珠×1，水生兽の皮×2
抗菌珠【1】	抗菌+2	阳翔原珠×1，海棉质の皮×1，大地の结晶×2
耐震珠【1】	耐震+1，睡眠-1	水光原珠×1，肥沃なドロ×1
抗震珠【1】	耐震+2	阳翔原珠×1，潜口龙の头壳×1，セノチャクロアリ×2
耐暑珠【1】	耐暑+2	水光原珠×1，冰结晶×3
耐寒珠【1】	耐寒+2	水光原珠×1，バギィの鳞×2
防音珠【1】	听觉保护+1，加护-1	①阳翔原珠×1，雌火龙の翼膜×1，白兔兽の耳×2 ②修罗原珠×1，轰龙の坚壳×2
防音珠【3】	听觉保护+4，加护-2	琉璃原珠×1，黑轰龙の锐牙×2，不气味な上皮×2
防风珠【1】	风压+1，运气-1	阳翔原珠×1，雷狼龙の爪×1，ドラグライト矿石×2
防风珠【2】	风压+3，运气-1	修罗原珠×1，群青色の锐牙×1，カブレライト矿石×3
攻击珠【1】	攻击+1，防御-1	水光原珠×1，ジャギィの鳞×2，怪力の种×3
攻击珠【2】	攻击+3，防御-1	阳翔原珠×1，火龙の翼爪×2，鬼人药×1
攻击珠【3】	攻击+5，防御-1	修罗原珠×1，冰牙龙の锐爪×1，鬼人药グレート×2
达人珠【1】	达人+1，龙耐性-1	水光原珠×1，とがった牙×2，铁矿石×1
达人珠【2】	达人+3，龙耐性-1	①阳翔原珠×1，迅龙の刃翼×1，眠狗龙の爪×2 ②修罗原珠×1，水兽の上鳞×2
达人珠【3】	达人+5，龙耐性-1	琉璃原珠×1，霸龙の大棘×1，潜口龙の坚壳×2
特攻珠【1】	特殊攻击+1，属性攻击-1	①阳翔原珠×1，飞甲虫の羽×3，飞甲虫の麻痹针×2 ②修罗原珠×1，飞甲虫の坚壳×2，上质なヒレ×2
特攻珠【2】	特殊攻击+3，属性攻击-1	修罗原珠×1，毒怪龙の锐爪×1，モンスターの浓汁×2
属攻珠【1】	属性攻击+1，特殊攻击-1	修罗原珠×1，煌黑龙の坚逆壳×2
属攻珠【3】	属性攻击+4，特殊攻击-2	琉璃原珠×1，煌黑龙の尖爪×2，雷狼龙の高电壳×1
火炎珠【1】	火属性攻击+1，水属性攻击-1	阳翔原珠×1，雌火龙の鳞×2
火炎珠【2】	火属性攻击+3，水属性攻击-1	修罗原珠×1，爆炎袋×1，赤甲兽の坚壳×2
流水珠【1】	水属性攻击+1，雷属性攻击-1	阳翔原珠×1，水兽のトサカ×1
流水珠【2】	水属性攻击+3，雷属性攻击-1	修罗原珠×1，极彩色の体液×1，紫水兽の上鳞×2
雷光珠【1】	雷属性攻击+1，冰属性攻击-1	阳翔原珠×1，毒怪龙の爪×1，雷光虫×2
雷光珠【2】	雷属性攻击+3，冰属性攻击-1	修罗原珠×1，电击袋×1，红彩鸟の上鳞×2
冰结珠【1】	冰属性攻击+1，火属性攻击-1	阳翔原珠×1，眠狗龙の皮×2
冰结珠【2】	冰属性攻击+3，火属性攻击-1	修罗原珠×1，冻った粘液块×1，白兔兽の坚腹甲×2
破龙珠【1】	龙属性攻击+1，特殊攻击-1	阳翔原珠×1，峰山龙の苍鳞×2
破龙珠【2】	龙属性攻击+3，特殊攻击-1	修罗原珠×1，いにしえの龙骨×2，火龙の坚壳×2
痛击珠【1】	痛击+1，体力-1	①阳翔原珠×1，火龙の翼膜×1，雌火龙の棘×1 ②修罗原珠×1，火龙の上鳞×1
痛击珠【3】	痛击+4，体力-2	琉璃原珠×1，霸龙の大牙×1，火龙の红玉×1

装饰品	附加能力	生产素材
重击珠【1】	重击+1，达人−1	①阳翔原珠×1，尾槌龙のコブ×1，尾槌龙の甲壳×1 ②修罗原珠×1，尾槌龙の坚苔甲×2
重击珠【3】	重击+4，达人−2	琉璃原珠×1，崩龙の穿爪×1，雌火龙の红玉×1
装填珠【1】	装填数+1，装填速度−1	①阳翔原珠×1，峰山龙の腕甲×1，虫龙の爪×2 ②修罗原珠×1，恐暴龙の头壳×1
装填珠【3】	装填数+4，装填速度−2	琉璃原珠×1，峰山龙の上腕甲×1，龙玉×1
短缩珠【1】	溜め短缩+1，体术−1	①阳翔原珠×1，潜口龙の爪×1，土砂龙の背甲×2 ②修罗原珠×1，轰龙の上鳞×2
短缩珠【3】	溜め短缩+4，体术−2	琉璃原珠×1，峰山龙の坚岩甲×1，风牙龙の坚壳×2
全开珠【1】	本气+1，气配−1	①阳翔原珠×1，雷狼龙の角×1，冰牙龙の棘×2 ②修罗原珠×1，雷狼龙の尖角×1
全开珠【2】	本气+3，气配−1	琉璃原珠×1，岚龙の角×1，绿迅龙の上斑毛×2
KO珠【1】	KO+1，溜め短缩−1	阳翔原珠×1，上龙骨×2，草食龙の头壳×1
KO珠【2】	KO+3，溜め短缩−1	①阳翔原珠×1，角龙の背甲×2，オオクワアゲハ×2 ②修罗原珠×1，坚牢な骨×2
夺气珠【1】	减气攻击+1，スタミナ−1	阳翔原珠×1，土砂龙の爪×1，龙骨【中】×1
夺气珠【2】	减气攻击+3，スタミナ−1	①阳翔原珠×1，迅龙の尾棘×2，温泉チケット×1 ②修罗原珠×1，土砂龙の锐爪×1
底力珠【1】	底力+1，加护−1	阳翔原珠×1，尾槌龙の苔甲×2
底力珠【2】	底力+3，加护−1	修罗原珠×1，冰碎龙の坚甲×2，白兔兽の大耳×2
逆境珠【1】	逆境+1，回复量−1	阳翔原珠×1，武装への招待状×1
逆境珠【2】	逆境+3，回复量−1	修罗原珠×1，白鸦の羽根×1
爆师珠【1】	爆弹强化+2	阳翔原珠×1，火打石×1，狗龙の皮×1
鼓笛珠【1】	笛+2	阳翔原珠×1，へんなクチバシ×1，角笛×1
炮术珠【1】	炮术+2	阳翔原珠×1，アイシスメタル×1，大タル爆弹G×2
防御珠【1】	防御+1，攻击−1	水光原珠×1，青熊兽の甲壳×1，忍耐の种×2
防御珠【2】	防御+3，攻击−1	①阳翔原珠×1，爆锤龙の甲壳×2，硬化药×2 ②修罗原珠×1，青熊兽の坚腕甲×1，硬化药グレート×2
属耐珠【1】	属性耐性+1，体力−1	琉璃原珠×1，煌黑龙の逆鳞×2
属耐珠【3】	属性耐性+4，体力−2	琉璃原珠×1，天をつらぬく角×1
耐火珠【1】	火耐性+1，水耐性−1	水光原珠×1，火药草×5
制火珠【1】	火耐性+2	阳翔原珠×1，火炎袋×2，龙骨【大】×3
耐水珠【1】	水耐性+1，冰耐性−1	水光原珠×1，キレアジ×5
制水珠【1】	水耐性+2	阳翔原珠×1，水袋×2，龙骨【大】×3
耐雷珠【1】	雷耐性+1，冰耐性−1	水光原珠×1，雷光虫×3
制雷珠【1】	雷耐性+2	阳翔原珠×1，雷狼流の蓄电壳×1，龙骨【大】×1
耐冰珠【1】	冰耐性+1，火耐性−1	水光原珠×1，冰结晶×5
制冰珠【1】	冰耐性+2	阳翔原珠×1，白兔兽の冰爪×2，龙骨【大】×3
耐龙珠【1】	龙耐性+1，毒−1	水光原珠×1，龙杀しの实×2
制龙珠【1】	龙耐性+2	阳翔原珠×1，いにしえの龙骨×1，尖龙骨×2
加护珠【1】	加护+1	阳翔原珠×1，雌火龙の甲壳×2
神护珠【1】	加护+2	琉璃原珠×1，金火龙の坚壳×2，ユクモチケット×1
体力珠【1】	体力+2	水光原珠×1，大猪の皮×1
早复珠【1】	回复速度+1，食事−1	水光原珠×1，ジャギィの皮×2
早复珠【2】	回复速度+3，食事−1	①阳翔原珠×1，毒怪龙の皮×1，アルビノエキス×2 ②修罗原珠×1，睡狗龙の上皮×2
治愈珠【1】	回复量+1，回复速度−1	阳翔原珠×1，彩鸟の鳞×1，ケルビの角×2
治愈珠【2】	回复量+3，回复速度−1	修罗原珠×1，彩鸟の上鳞×1，いにしえの秘药×1
回避珠【1】	回避性能+1，体力−1	①阳翔原珠×1，白兔兽の腹甲×2，キラビートル×2 ②修罗原珠×1，迅龙の锐刃翼×1
回避珠【2】	回避性能+3，体力−1	琉璃原珠×1，风牙龙の上毛皮×2，白兔兽の刚毛×2
跳跃珠【1】	回避距离+1，体力−1	①阳翔原珠×1，迅龙の黑毛×2，飞甲虫の羽×2 ②修罗原珠×1，冰牙龙の坚壳×2
跳跃珠【3】	回避距离+4，体力−2	琉璃原珠×1，绿迅龙の锐刃翼×2，彩鸟の翼×2
速纳珠【1】	纳刀+1，研ぎ师−1	①阳翔原珠×1，うなりうねり贝×1，甲虫の腹袋×1 ②修罗原珠×1，ジャギィの上鳞×1，ドリンクチケット×1
速纳珠【2】	纳刀+3，研ぎ师−1	修罗原珠×1，角龙の坚壳×1，上质の腹袋×2
罠师珠【1】	高速设置+2	阳翔原珠×1，なめらかな皮×1，シビレ罠×1
早食珠【1】	食事+1，回复量−1	①阳翔原珠×1，潜口龙の皮×1，青熊兽の腕甲×2 ②修罗原珠×1，潜口龙の上皮×2
早食珠【3】	食事+4，回复量−2	琉璃原珠×1，恐暴龙の大牙×2，轰龙の锐牙×2
强走珠【1】	スタミナ+1，腹减り−1	①阳翔原珠×1，水兽の爪×1，强走药グレート×2 ②修罗原珠×1，海绵质の紫皮×2
强走珠【3】	スタミナ+4，腹减り−2	琉璃原珠×1，绿迅龙の上鳞×1，海绵质の上皮×2
体术珠【1】	体术+1，スタミナ−1	①阳翔原珠×1，王者のクチバシ×1，フロギィの鳞×2 ②修罗原珠×1，冰牙龙の上毛皮×2
体术珠【2】	体术+3，スタミナ−1	琉璃原珠×1，炎戈龙の上ヒレ×1，毒狗龙の上毛皮×2

装饰品	附加能力	生产素材
早气珠【1】	气力回复+1，回避性能-1	①阳翔原珠×1，迅龙の鳞×1，龙骨【中】×2 ②修罗原珠×1，草食龙の坚壳×2，温泉チケット×1
早气珠【2】	气力回复+3，回避性能-1	修罗原珠×1，迅龙の锐牙×1，尖龙骨×2
无食珠【1】	腹减り+2	水光原珠×1，大猪の牙×1，こんがり肉×1
食汉珠【1】	食いしん坊+2	水光原珠×1，大きな骨×1
运气珠【1】	运气+1，气まぐれ-1	修罗原珠×1，鸟龙玉×1，银のたまご×2
运气珠【3】	运气+4，气まぐれ-2	琉璃原珠×1，金火龙の上鳞×2，金のたまご×2
捕获珠【1】	捕获+1，运气-1	修罗原珠×1，勇者の证×1，雷狼龙の带电毛×1
捕获珠【3】	捕获+4，运气-2	琉璃原珠×1，勇者の证G×2，雷狼龙の逆鳞×1
皮剥珠【1】	剥ぎ取り+1，运气-1	修罗原珠×1，恐暴龙×1
皮剥珠【3】	剥ぎ取り+4，运气-2	琉璃原珠×1，岚龙の飞膜×1，大地の龙玉×1
运搬珠【1】	运搬+2	水光原珠×1，狂走エキス×1
采取珠【1】	采取+2	水光原珠×1，ヘヒホハンブキン×2
速集珠【1】	高速必集+2	水光原珠×1，ヘヒホハンブキン×1，龙骨【小】×2
祝福珠【1】	きまぐれ+2	水光原珠×1，铁矿石×2
友爱珠【1】	广域+1，气配-1	①水光原珠×1，彩鸟の羽根×1 ②修罗原珠×1，オトモチケット×1，小金鱼×2
友爱珠【2】	广域+3，气配-1	修罗原珠×1，红彩鸟の翼×1，生命の粉尘×2
千里珠【1】	千里眼+2	水光原珠×1，极彩色の羽根×1
博士珠【1】	调合成功率+2	水光原珠×1，调合书①入门编×1，丸鸟の羽×1
弹制珠【1】	调合数+2	水光原珠×1，小金鱼×1
持续珠【1】	效果持续+2	水光原珠×1，大きなヒレ×1
观察珠【1】	观察眼+2	水光原珠×1，垂皮龙の皮×1，双眼镜×1
肥师珠【1】	こやし+2	水光原珠×1，こやし玉×2
狩人珠【1】	狩人+2	水光原珠×1，サシミウオ×1，生肉×2
忍脚珠【1】	气配+2	水光原珠×1，ガウシカの角×2
匠珠【1】	匠+1，斩れ味-1	①阳翔原珠×1，たくましい龙牙×1，炎戈龙の爪×2 ②修罗原珠×1，恐暴龙の钩爪×2
匠珠【3】	匠+4，斩れ味-1	琉璃原珠×1，岚龙の锐爪×1，恐暴龙の宝玉×1
剑豪珠【1】	剑术+1，匠-1	①阳翔原珠×1，古龙の血×1 ②修罗原珠×1，银火龙の坚壳×2，冻戈龙の尻尾×1
剑豪珠【3】	剑术+4，匠-2	琉璃原珠×1，崩龙の坚壳×2，轰龙のアギト×1
斩铁珠【1】	斩れ味+1，匠-1	①阳翔原珠×1，炎戈龙のヒレ×1，雷狼龙の甲壳×1 ②修罗原珠×1，雌火龙の逆鳞×1
斩铁珠【3】	斩れ味+4，匠-1	琉璃原珠×1，炎戈龙の上ヒレ×1，おそろしいクチ×2
拔刀珠【1】	拔刀会心+1，达人-1	①阳翔原珠×1，ねじれた角×1，角龙の甲壳×2 ②修罗原珠×1，爆锤龙の坚壳×1
拔刀珠【2】	拔刀会心+3，达人-1	琉璃原珠×1，角龙の坚甲×1，冰碎龙の坚壳×1
拔打珠【1】	拔刀减气+1，斩れ味-1	①阳翔原珠×1，爆锤龙の耐热壳×1，上龙骨×2 ②修罗原珠×1，爆锤龙の上鳞×2
拔打珠【3】	拔刀减气+4，斩れ味-2	琉璃原珠×1，上质の黑卷き角×1，冰牙龙の坚壳×1
铁壁珠【1】	ガード性能+1，体术-1	阳翔原珠×1，土砂龙の甲壳×2
铁壁珠【2】	ガード性能+3，体术-1	①阳翔原珠×1，炎戈龙の碇口×1，炎戈龙の甲壳×3 ②修罗原珠×1，冻戈龙の上ヒレ×2
强壁珠【1】	ガード强化+1，スタミナ-1	阳翔原珠×1，红莲石×2
强壁珠【2】	ガード强化+3，スタミナ-1	修罗原珠×1，冻戈龙の坚壳×1，狱炎石×3
研磨珠【1】	砥ぎ师+2	水光原珠×1，狗龙の爪×1，マカライト矿石×1
强弹珠【1】	通常弹强化+1，反动-1	阳翔原珠×1，上龙骨×2，はじけイワシ×5
强弹珠【3】	通常弹强化+4，反动-2	琉璃原珠×1，炎戈龙の坚壳×2，尖龙骨×2
贯通珠【1】	贯通弹强化+1，反动-1	阳翔原珠×1，爆锤龙の颚×1，ドスヘラクレス×2
贯通珠【3】	贯通弹强化+4，反动-2	琉璃原珠×1，爆锤龙の红玉×1，王族力カナブン×2
散弹珠【1】	散弹强化+1，反动-1	阳翔原珠×1，アイシスメタル×2，龙の牙×5
散弹珠【3】	散弹强化+4，反动-2	琉璃原珠×1，钢锤龙の耐热壳×1，グランスメタル×2
加弹珠【1】	通常弹追加+1，装填速度-1	水光原珠×1，龙骨【中】×2
加弹珠【2】	通常弹追加+3，装填速度-1	①阳翔原珠×1，上龙骨×2，イチノタチウオ×2 ②修罗原珠×1，赤甲兽の尖爪×1，坚牢な骨×1
加贯珠【1】	贯通弹追加+2	阳翔原珠×1，ドラグライト矿石×2
加散珠【1】	散弹追加+2	阳翔原珠×1，潜口龙の甲壳×2
加榴珠【1】	榴弹追加+2	阳翔原珠×1，火龙の甲壳×2
加扩珠【1】	扩散弹追加+1，装填速度-1	阳翔原珠×1，爆锤龙の鳞×2
加斩珠【1】	斩裂弹追加+2	水光原珠×1，白兔兽の毛×2
速射珠【1】	速射+1，装填速度-1	①阳翔原珠×1，轰龙の牙×2，冰牙龙の爪×2 ②修罗原珠×1，火龙の延髓×2
速射珠【3】	速射+4，装填速度-2	琉璃原珠×1，轰龙の削颚头×2，火龙の逆鳞×1
早填珠【1】	早填速度+1，反动-1	阳翔原珠×1，シーブライト矿石×3
早填珠【2】	早填速度+3，反动-1	①阳翔原珠×1，迅龙の牙×2，ライトクリスタル×2 ②修罗原珠×1，电怪龙の锐爪×2

装饰品	附加能力	生产素材
抑反珠【1】	反动+1，装填速度-1	①阳翔原珠×1，土砂龙の头壳×1，水兽のトサカ×1 ②修罗原珠×1，土砂龙の坚甲×2
抑反珠【3】	反动+4，装填速度-2	琥璃原珠×1，尾槌龙の坚尾甲×2，黑角龙の坚甲×2
点射珠【1】	精密射击+2	水光原珠×1，なぞの头骨×2
痹瓶珠【1】	麻痹瓶追加+1，攻击-1	阳翔原珠×1，麻痹袋×1
痹瓶珠【2】	麻痹瓶追加+3，攻击-1	修罗原珠×1，电怪龙の上皮×1，强力麻痹袋×1
眠瓶珠【1】	眠瓶追加+2	阳翔原珠×1，睡眠袋×1
毒瓶珠【1】	毒瓶追加+2	阳翔原珠×1，毒袋×1
强瓶珠【1】	强击瓶追加+1，达人-1	阳翔原珠×1，溶岩兽の鳞×2，ニトロダケ×5
强瓶珠【2】	强击瓶追加+3，达人-1	修罗原珠×1，熔岩兽の上鳞×1，熔岩块×1
接瓶珠【1】	接击瓶追加+2	阳翔原珠×1，水兽の鳞×1，未熟な海绵质×1
减瓶珠【1】	减气瓶追加+2	阳翔原珠×1，シンドイワシ×2，龙骨【大】×1

讨伐形形色色的怪物是游戏的主要目的，由于本作为狩猎加入了许多新要素，让怪物的生态更加完善，所以在对每个怪物的打法进行讲解前，先让我们先从基础部分了解一下大型怪物的特点。

大型怪物的特征

咆哮

部分大型怪物能用巨大的嗓门发出震耳欲聋的咆哮，这时猎人如果和怪物离得太近时会被咆哮波及，导致短时间内无法做出任何行动。面对怪物咆哮，我们可以使用防御或飞扑进行应对，又或是发动“耳栓”或“高级耳栓”技能，则可以完全无视咆哮带来的影响。

风压

某些会飞的大型怪物在扇动翅膀时会在其身体周围产生风压，如果被风压波及猎人会做出后仰的硬直动作，很容易被接下来的攻击打到。除了用技能“风压无效”和“风压完全无效”来对抗风压外，还可以通过下蹲或是防御的方法来抵消，而武器有超级装甲状态的招式也可以不受风压影响。

震动

部分怪物的攻击会引发地面震动，猎人被震动波及的话会产生身体摇晃的硬直动作。和咆哮一样，耐震是可以防御的，技能方面，可以发动“耐震”技能来应对。

发怒

当大型怪物受到一定程度的伤害后就会发怒，发怒时怪物的攻击力和速度都有所提升，并且部分怪物还会使出普通状态时没有的强力攻击。对于猎人来说，怪物发怒时无疑是非常不利的，招架不住的话可以换区等怪物恢复普通状态后再战。

疲劳

本作新增的要素之一，怪物也加入了耐力的设定，怪物的任何攻击行动都会消耗耐力，当消耗完后就会进入疲劳状态。疲劳状态下的怪物有以下特征：流口水、动作会变慢、时常发呆、使用部分招式会失败，同时猎人使用闪光和陷阱的效果时间会变长，是非常好的攻击机会，千万不要错过。

进食

当怪物的耐力所剩无几时，它们会通过进食行为来回复，肉食怪物会捕食其他小型怪物，而草食怪物会吃场景中的蘑菇或蜂蜜等东西。怪物进食时是无防备的，可以趁这个时候对它们发起猛攻，打出硬直的话还能阻止它们回复耐力。

濒死

当怪物的体力低下时会进入濒死状

态，主要特征是走路一瘸一拐，这时它们会表现得不愿恋战，以逃跑为主。大部分怪物濒死时我们都可以通过设置陷阱和使用捕获用麻醉玉来将其捕获，捕获和杀死一样能完成任务，而且捕获还能获得额外的报酬素材。

休息

濒死的怪物逃到巢穴里后，会通过睡觉休息来回复体力，体力的回复量和睡觉时间是成正比的，为了不让它们再次生龙活虎，得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止，或是直接在它们睡觉的时候进行捕获。

异常状态

正如前面所说，当异常状态攻击使怪物累积了一定的异常状态属性值后，就能使怪物中异常状态，怪物的异常状态包括了麻痹、中毒和睡眠三种，各效果如下。另外要注意怪物中过一次异常状态后，以后同样的异常状态耐性会增加，需要累积更多的属性值才能让它中第二次。

毒

怪物头上冒出紫色的泡泡，这期间体力会徐徐减少，减少的量根据时间长短而定，不同的怪物持续时间也不同。

麻痹

怪物短时间内无法动弹，可趁这时攻击弱点提高输出，或是破坏一些平时难以破坏的部位。

睡眠

强行让怪物睡觉，但一旦受到外部刺激就会惊醒。睡觉时受到的子弹、弓矢、爆弹、炮击、龙击炮是通常时的3倍，其他攻击是通常时的2倍。

对狩猎有用的道具

落とし穴（落穴）、シビレ罠（麻痹陷阱）

能对怪物进行一定时间拘束，这时猎人可以尽情地攻击，另外要捕获怪物的话也必须先设置陷阱。

陷阱肉

毒生肉、麻痹生肉（シビレ生肉）、睡眠生肉（眠り生肉）的统称，部分怪物疲劳时会吃下猎人设置的这些肉，从而中对应的异常状态。

大爆弹、大爆弹G

设置后可以通过攻击引爆，能无视怪物的肉质给予固定伤害，但要注意爆炸对猎人也有效，引爆前最好先远离。

こやし玉（大便玉）

主要的作用是可以让大型怪物强行换区，在需要同时对付两只怪物的任务中非常有用，另外中了怪物的拘束攻击也可以用大便玉来挣脱。

闪光玉

强烈的闪光能暂时夺取怪物的视力，让它无法针对猎人做出攻击，但要注意这段时间怪物仍有攻击能力，疲劳状态中被闪中的话会安分一点。

音爆弹

对怕巨大声响的怪物有特效，能暂时封住它们的行动，但使用时机有讲究，一般是怪物使用某些特定招式时。

怪物打法

青熊兽

弱点属性：火
可破坏部位：前爪

主要招式

交叉爪击：青熊兽出这招前会先面对猎人，绕到它背后即可无视，而且还能反击。

熊抱：这招是拘束攻击，被打中需要连打按键挣脱，不过这招发动前有明显准备动作，基本不容易中。

回身爪击：猎人在它背后时才会使用，出招速度快，不是很好躲，所以攻击它背后时注意不要贪刀。

后坐：同样是攻击位于它背后的猎人的招式，而且攻击力比回身爪击要高，但出招前青熊兽有一个扭头的动作，看到这个动作的话就往两边回避吧。

连续爪击：每次爪击都会对猎人的位置进行修正，发怒后的这招比较难躲，尽量远离吧。

突进：青熊兽的突进速度很慢，基本普通的移动就能躲过这招。

狩猎要点

青熊兽的行动速度很慢，而且招式都大开大合，熟悉后基本是猎人鱼肉的对象。它的弱点在背部对下的位置，由于回避它的招式基本都要绕到背后，攻击机会可以说是很多的，而远程武器则要打它上半身。青熊兽的可破坏部位只有前爪，这里的肉质比较硬，没有绿斩的话会弹刀，可以使用大锤蓄力攻击这些不会弹刀的招式来破。另外青熊兽很贪吃，当它疲劳时，可以放些麻痹生肉或毒生肉在场上让它吃，以加快讨伐速度。

野猪王

弱点属性：火、雷
可破坏部位：—

主要招式

蓄力冲撞：前蹄抓地一段时间后向目标直线撞击，最常用的攻击之一，抓地期间可以上前攻击它的侧面，由于即将攻击的瞬间会对攻击方向进行小调整，尽量不要靠近前方。

连续冲撞：野猪王最麻烦的攻击，转头一看见目标就进行短距离冲撞，而且攻击完毕后继续转头又继续攻击，攻击频率十分高。从转头到施展攻击约只有一秒种的时间，看见其攻击完毕后上前攻击其背后是个大误区，往往还没走过去它就已经把獠牙对准你了。

獠牙扫击：野猪王在猎人贴近时使用的技能，威力不高，带吹飞。

绕圈冲撞：上位才有的攻击招式，以极高的速度围着猎人奔跑，然后来回进行撞击，这时不要站在原地，跟着它绕小圈或奔跑即可破解。

狩猎要点

下位和村长任务倒没什么威胁，总体战术跟前作变化不大。问题到了上位，野猪王就像嗑药似的，攻击频率高，冲撞基本没有准备时间，非常恶心。单对单其实也没多大问题，大部分攻击时机都在它冲撞完毕后的停顿，以及蓄力冲撞的准备期间，多从侧面攻击会很安全。落穴和麻痹通吃，睡眠和毒耐性都相当低，闪光和音爆就无效了。其实最大的问题是一些上位任务常会有这家伙乱入，和其他BOSS掺杂在一起足够把你弄得死去活来。因此平时多准备些大便玉。

弱点属性：火
可破坏部位：头部

弱点属性：冰
可破坏部位：头部

弱点属性：火
可破坏部位：头部

主要招式

撕咬：最常见的攻击方式。根据撕咬方式不同分为轻咬、重咬和回转撕咬三种。其中轻咬和重咬时，狗龙王都会向前移动一段距离，发怒后还会进行连续撕咬，可在攻击的同时拉近与玩家的距离；回转撕咬则能攻击到身后的目标，不过攻击范围不大。

甩尾：狗龙甩尾的同时还会向前移动一段距离，一般情况下都会进行来回两次甩尾攻击，一定要算好它的攻击范围才能避免受伤。

撞击：类似铁山靠的招式，有较明显的准备动作，撞击时向前移动的距离较远，好在狗龙体型较小，能撞击到的范围非常有限。

呼叫：召唤小狗龙伴的招式，在进行呼叫时是攻击的绝好时机，不过当小狗龙靠近后建议优先解决掉以免被围攻，特别是毒狗龙王和眠狗龙王召唤出来的小狗龙都带有异常属性攻击，不优先解决掉很可能会陷入苦战。

喷毒：毒狗龙王的特有招式，将毒液在喉咙进行短时间蓄力后喷出，毒雾会在空中残留一段时间，破坏头部后毒雾就不会残留在空中了。

催眠唾液：眠狗龙王的特有招式，吐出的带睡眠属性的唾液会在地面炸开，换区或者被攻击都可以解除睡眠状态。

狩猎要点

作为初期用来练手的怪物，狗龙的实力并不强，除了上位眠狗龙王发怒后的快速连续撕咬比较有威胁外，其他攻击方式几乎无法对猎人造成威胁。刚开始面对毒狗龙王时可以携带些解毒药，等熟悉了它的攻击模式后连解毒药都可以省掉。

弱点属性：火
可破坏部位：角、海绵、尾巴（可断）

弱点属性：火
可破坏部位：角、海绵、尾巴（可断）

主要招式

爪击：分为左右两种，不过判定都很小，看到它起手时使用回避就能躲过。另外紫水兽的爪击还附带毒属性。

转圈撕咬：逆时针180度转圈撕咬，除了撕咬外结束时的甩尾也有攻击判定，断尾后甩尾的范围会变小。

水弹/毒弹：分为单发和三向两种，水弹带有水属性异常状态，会使耐力回复速度变慢，需用ウチケシの实才能消除，而毒弹则会令猎人中毒。注意水弹和毒弹会在地上残留一段时间，碰到的话也会陷入异常状态。当水兽和紫水兽疲劳时使用这招会失败，是攻击的好时机。

下压：直立再用身体下压的招式，判定主要为身体前方的一块区域，注意下压的同时还会溅起冲击波，中了冲击波一样会陷入水属性异常状态或中毒。

侧撞：水兽威胁最大的一招，主要是没什么先兆且速度很快，上位水兽使用这招还会有翻滚动作，攻击距离大幅加长。

侧滚：身体往两侧翻滚的招式，具体方向根据猎人所站的位置而定，最好往它身后回避。

突进水弹：边突进边吐水弹，期间还会突然转变方向，通常状态时转变一次，发怒时则增加到两次。这招基本属于我们打不到它、它也打不到我们的招式，是吃药和磨刀的好时机。

狩猎要点

水兽的弱点有颈部的海绵和尾巴两处，而它的招式多是针对正面、很少有打背后的，所以打尾巴的安全系数会高一些。水兽可破坏部位包括了角、海绵以及尾巴，海绵和尾巴比较好办，集中打弱点的话基本不用刻意去破，角是相对来说比较难破的地方，因为水兽头部较小，不是很好砍，推荐使用长枪或铳枪这种点攻击的武器来破。亚种紫水兽就是把水兽水属性招式全部换成了毒属性，同时体力有所增加，使用相同的打法对付即可。

彩鸟

弱点属性：水
可破坏部位：嘴、翅膀

红彩鸟

弱点属性：水
可破坏部位：嘴、翅膀

主要招式

突进：彩鸟突进前没有明显的征兆，周旋时最好不要站在它正面。

啄击：前方的连续啄击，防御的话很容易导致破防，没什么必要还是选择回避吧。

甩尾：顺时针甩尾，彩鸟的体型很小，不能往它脚下钻来回避，只能远离或防御。

吐粘液：中了会使属性耐性降低，再被接下来的打火/生电攻击打中的话可能会受到重创，因为粘液主要集中在彩鸟的右边，我们只要往左侧回避就好了。

打火/生电：敲打翅膀前端的火打石产生的火属性攻击，附带火属性异常状态，而红彩鸟则是电属性攻击，附带电属性异常状态。敲打一般持续2～4次，每次还会对目标的方向进行修正，最好是往它的后方回避。

后跳打火/后跳生电：正对猎人时才会使用的招式，后跳的同时打火/生电，速度很快，避免中招的方法同样是不要站在它正面。

演奏：彩鸟的招牌招式，使用胸前的声囊演奏，分为召唤怪物、为自己附加有利状态和回复几种，只能通过打出硬直来打断，又或是使用音爆弹。

吼叫：只有红彩鸟才会的招式，发出类似龙吼的高声波令猎人短时间不能行动。

闪光：也是红彩鸟的才有的招式，敲击翅膀上的电气石产生闪光令周围的目标晕眩，可以通过防御或飞扑来化解。

狩猎要点

彩鸟本身的实力不算强，但棘手的地方就在于它会通过演奏呼唤来其他怪物，小怪物还好，如果唤来个恐暴龙，那战斗的难度会加大不少，所以当它演奏时一定要极力阻止。阻止的方法有两种，一是打出硬直，演奏时彩鸟胸部的声囊弱点会突出出来，我们可以集中攻击这里中断它的演奏。另外一个方法是使用音爆弹，能令它陷入短时间的行动不能状态，单人狩猎输出不足的情况下推荐使用这种。另外还可以准备些こやし玉，万一给它演奏成功唤来其他大型怪物，也可以用大便玉将怪物赶到别的区域去。

主要招式

爪击：第一种为用爪子不断挥舞，距离较短，威胁很小。第二种是用双爪向前抱杀，这时就要往两侧回避了。

突进：把腹部当作滑板，向猎人高速直线撞击，有时会连续两次冲撞，爆怒后距离变长。

冰块投掷：掀起冰块攻击猎人，怒状态下会连续扔出两个，被击中会陷入冰属性异常状态。

360度转圈：以当前位置为轴心，以圆轨迹进行漂移，速度较快，可以往前或往后翻滚回避，暴怒后常紧接使出冰块投掷。

漂移冲撞：只转半圈，然后从猎人的视线之外进行扑杀，但扑杀距离较短，往非逆方向翻滚即可破解。

狩猎要点

白兔兽在《MHP3》的总体难度可以说比野猪王还要低，攻击大开大合，很容易找到规律。头部和尾部是弱点，可以等其转头面向猎人时直接重击头部，这样会较容易破坏它的头部。闪光弹、两陷阱通吃，尤其中陷阱后挣脱时间较长，可以多利用陷阱限制它的行动；音爆可以在趁他尚未暴怒的时候使用，中音爆后会站起来颤抖，而且一次音爆弹还未必暴怒，可以趁机攻击它肉质较为柔软的尾部。前冲攻击时准备动作较长，可以趁机会上前攻击它的侧面，十分安全。冰块投掷带抛物线，远距离时判定较大，近距离由于判定位置较高，稍微翻滚一下即可完全回避。疲劳时滑动冲撞后容易摔倒，且发呆时间较长，这时就应该立即上前，对弱点部位进行追击。

弱点属性：水（有泥时）、火（无泥时）
可破坏部位：头、前爪、尾巴（可断）

弱点属性：火
可破坏部位：头、前爪、尾巴（可断）

主要招式

头槌：用坚硬的头部叩击地面，同时头上的泥巴或雪也会飞散下来，被泥巴打中会变成泥泞状态，被雪打中则会变成雪人状态，两个的效果都是除了回避不能做其他任何行动，需要用消散剂解除。冰碎龙怒了后会连续使用两次。因此躲过了第一次后也不能大意。

甩泥/甩雪：将身上的泥或雪甩下来攻击猎人，同样附带泥泞或雪人状态。甩出来的泥或雪的多少是根据它身上附着的量而定的，当它身上没多少时使用这招是绝好的攻击机会。

甩尾：一般为顺时针甩两次，判定都在它的左边，只要往右边回避即可。冰碎龙和土沙龙不同，有时只会甩一次，接着肯定会接头槌。

侧撞：后退一步以侧面撞击猎人，这招起手速度快，只能往它的右侧回避。

突进：突进中带有方向修正，发怒时的修正更大，来不及回避时就飞扑吧。

U型突进：冰碎龙独有的招式，因为突进的路线呈U型而得名，突进转向时具有极强的方向修正，往一个方向跑反而容易中招，有盾的武器最好选择防御，没有的话就还是飞扑吧。

滚地：这招不是针对猎人的招式，主要是身上的泥或雪被打掉时，通过这招重新补充。

铲雪块：同样也是冰碎龙的招式，离猎人较远时才会使用，雪块呈三叉型飞行，附带冰属性异常状态。

狩猎要点

土沙龙和冰碎龙的弱点都在前爪上，比较好的对付方法是使用太刀、片手剑等灵活的武器在它身下贴身攻击，或者使用长枪或铳枪的防守反击打法也能收到也不错的效果，远程武器的话则可以打尾巴，弹系统对尾巴的伤害更高。可破坏部分有头、前爪和尾巴，其中头部需要打击属性的武器才能破坏，而尾巴需要切断属性武器。土沙龙和冰碎龙的头部非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，要破头推荐使用大锤的蓄力攻击。另外要注意土沙龙在身上有泥时和无泥时的属性吸收是不同的，有泥时水属性伤害会高，无泥时则火属性伤害高。

弱点属性：水
可破坏部位：背部

主要招式

爪击：和白兔兽一样分为单手和双手爪击，单手爪击为左右手依次进行2～4次拍打，攻击时赤甲兽还能移动和调整方位，不过移动速度较慢，保持一定距离就能免受伤害；双手爪击的攻击距离和攻击范围都大过单手爪击，但是无法进行连续攻击。

翻滚：赤甲兽的招牌动作，可以向任意方向进行翻滚，以此来攻击敌人。除了普通的前后翻滚以及侧手翻外，赤甲兽还会高高跳起然后压向地面的压杀攻击和Z字型翻滚冲撞攻击，压杀可预判落点提前躲开，不过Z字型翻滚冲撞攻击方式躲起来稍显困难，需要判断其走向，和前作中的麒麟一样需要熟悉后才能轻松躲避。

舌头攻击：攻击前头会左右摇动，攻击速度快，攻击范围大，不过攻击力非常低，就算被打到也没有多大损失。

麻痹液：吐出来的麻痹液会在赤甲兽前方不远处炸开，范围较大，需要预判落点，及时躲避。

臭气攻击：喷出臭气十足的气体攻击猎人，被击中后会进入异常状态，无法使用回复道具，只能通过使用消臭玉或经过一段时间自动解除。

狩猎要点

赤甲兽周身覆盖着铠甲，只有攻击柔软的腹部才能对其造成可观的伤害。赤甲兽的各种翻滚攻击方式很丰富，无论猎人站在什么方位都有可能被攻击到，因此推荐在攻击的同时不断变换自己的站位，让赤甲兽的攻击落空。赤甲兽疲劳之后不但吐不出麻痹液，滚动的速度也会大幅降低，在其滚动时对它造成伤害可以让它倒地一段时间，可以利用这个方法让它频繁倒地，加快讨伐的速度。

弱点属性：冰

可破坏部位：嘴里的小舌头、鳃、前爪

主要招式

沙吐息：先露出头部吞食沙子，之后喷出沙子攻击猎人，喷射期间还会根据目标的位置进行方向修正，可以绕到它侧面或背面躲避。疲劳时它出这招会失败。

喷沙：用腮排出体内的沙子，身体周围的一圈都有攻击判定，需要远离躲避。

突进：一共会往返几次，每次都有很强的方向修正，接近目标后还会突然加速，最好用飞扑来躲。突进完毕后有一小段硬直时间，是攻击的好时机。

飞扑：突然从沙中跃出攻击目标，然后再次消失在沙里，出招速度非常快，如果看到它在自己身边徘徊就要小心这招了。

垂直起上：另一种从沙子里攻击目标的方法，比上一招伤害更大，攻击前地面的沙子会拱起，可以以此判断出潜口龙大致的位置，接着就不要呆在这个范围了。

狩猎要点

取代《MH3》灯鱼龙位置的怪物，只不过将战场从水里搬到了沙漠，和灯鱼龙类似，潜口龙会拟态成沙丘等猎物接近，再用巨大的嘴巴将它们捕食。战斗前需要先从混淆视线的沙丘中找到潜口龙的正体，有烟尘喷出那个就是，当然有“自动マーキング”技能的话会更方便。潜口龙普通状态时的弱点在腮和嘴巴里，嘴巴里可以交给远程武器，在它使用突进和沙吐息等需要张嘴的招式时都是不错的攻击机会，近身武器除了打腮外，等它发怒后还可以打追加的鼻子弱点。另外大爆弹对有潜口龙特效，让它把爆弹吃下去能把它炸成硬直，让它吃爆弹的方法有两种，一是它使用突进的时候，在突进的路线上放置大爆弹，这样它经过时就会吃下去，另一种需要借助音爆弹，音爆弹可以吸引潜行的潜口龙使用垂直起上，所以

我们只要在它潜行时，先在地上放置爆弹，再对着爆弹的位置扔音爆弹，这样它使用垂直起上的时候就会把大爆弹给吞了。潜口龙被炸成硬直后还没结束，这时收刀接近它会出现钓鱼指令，接着连打〇键能把它从沙子里钓出来，离开沙子的潜口龙就像鱼离开了水，只能任人宰割了。不过要注意如果没来得及把它钓出来，等它从硬直恢复过来后就会立刻反击，还有就是爆弹战术每成功一次，后面就需要让它吞更多的爆弹才能起效。

弱点属性：火、龙
可破坏部位：头部、腹部、尾端

弱点属性：水、龙
可破坏部位：头部、腹部、尾端

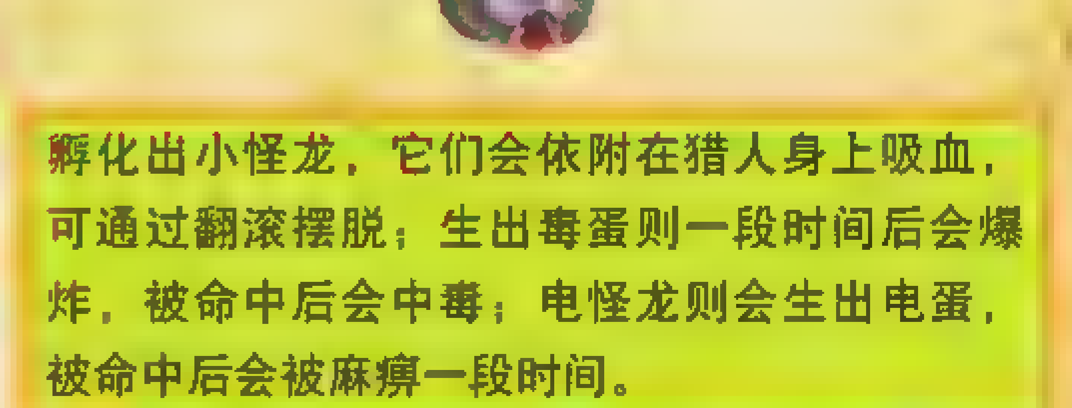
主要招式

头部攻击：伸长头部或尾部向左右各撞击一次。

突进：毒怪龙和电怪龙的突进速度很慢，而且距离也很短，几乎构不成威胁。

头顶攻击：毒怪龙和电怪龙喜欢爬到洞窟上方对猎人展开攻击，突然落下和吸血的攻击范围都不小，当怪龙在猎人头顶时，一定要远离地上的影子。毒怪龙还会在倒吊时吐毒球，被命中后一定要马上解毒，否则在猛毒的摧残下，要不了多久血就会掉光。

喷毒：有三种喷毒的方式，第一种是直接吐出一团毒烟，并在地面上持续一段时间；第二种是后跳的同时吐出毒气，站在怪龙正面进行攻击的猎人很容易中招；第三种是身体周围爆发毒气，出招速度较快，看到准备动作后要立即远离。



生蛋：会生出各种类型的蛋，生出普通的蛋会孵化出小怪龙，它们会依附在猎人身上吸血，可通过翻滚摆脱；生出毒蛋则一段时间后会爆炸，被命中后会中毒；电怪龙则会生出电蛋，被命中后会被麻痹一段时间。

狩猎要点

对付毒怪龙和电怪龙时一定要避免中它们的异常状态攻击，在面对毒怪龙时最好事先携带解毒药，否则回复药的消耗会高出不少。电怪龙的招式和毒怪龙差不多，只是将毒怪龙各种带毒的招式换成了带电的招式。被带电的招式命中后会被麻痹，这时就很容易被敌人再次攻击，装备不好时被麻痹后很有可能就被电怪龙的下一招给秒杀了，因此一定要注意躲避。电怪龙比毒怪龙多一招带电飞扑，这招是束缚技，被攻击后需要不断摇动滑杆来摆脱电怪龙。

弱点属性：冰
可破坏部位：角、前爪、背棘、尾巴

怪物猎人 携带版 3rd

主要招式

撞击：近距离常用招式之一，后撤一步对目标发动撞击，距离短但速度很快，就算看到它起手也很难躲得开，所以尽量不要站在它正面。

连续拍击：常用招式二，用巨大的前爪连续对目标发动拍击，躲避这招最好不要用飞扑，这样反而容易中招，看它举起前爪后，使用普通的翻滚回避即可躲过。

蓄电：一共会数几次，期间雷狼龙的状态会按通常→带电→超带电逐步转变，从带电到超带电的蓄电完成时自身周围会释放出有攻击判定电流。雷狼龙变成超带电状态后也还会蓄电，虽然状态不会继续提升，但蓄电时一定范围内出现落雷，相当于全体攻击。阻止蓄电的方法很简单，就是全力进攻把它打出硬直。

电球：电球的飞行轨迹不是直线，但速度不快，看清楚飞行方向后可往反方向回避。

旋转升空：360度旋转并跳向空中，前方大范围有攻击判定，没被打中的话可以在它落地后蹭几刀。

尾巴拍击：当背对猎人时才会使用的招式，前冲一步后后空翻将尾巴砸向目标，除了尾巴外身体也有攻击判定，可横向回避。

撕咬：雷狼龙的撕咬是拘束攻击，出招前会有嚎叫的动作，比较好回避。

空中压杀：超带电状态才有的攻击，腾空后用背棘砸向目标，发生速度快且攻击力很高，弓手和弩手要特别小心这招。

狩猎要点

雷狼龙最大的特点就是会通过蓄电改变自身的状态，进入超带电状态后招式性能和行动速度都大幅提升，可以说超带电状态才是它发挥百分百实力的时候。不想面对超带电状态的话，可以在它蓄电的时候集中攻击头部和后腿的弱点，打出硬直即可中断蓄电，当然就算进入超带电状态也不用太担心，这期间只要打出两次硬直就可以把它打回原形。超带电状态对猎人来说也不是只有坏处的，因为打消超带电状态时雷狼龙会落下掉落物，捡掉落物有几率能捡到逆鳞或碧玉这样的珍稀素材，所以要轻松讨伐还是要珍稀素材就看个人了。另外还要注意的一点是，麻痹陷阱会帮助雷狼龙提升蓄电阶段，还有超带电状态时麻痹陷阱是无效的，要使用陷阱的话最好使用落穴。

主要招式

撕咬：近身攻击招式，用口咬向前方，近身判定十分大。

甩尾：迅龙最常用的招式，后挪用它的大尾巴向前方进行横扫，攻击高范围广。遇上时要么往远处滚，要么贴着迅龙的头进行防御，因为贴身时尾巴没有判定，只有身体的轻微碰撞。

空翻砸尾：对着正前方的猎人空翻，然后用尾巴进行垂直拍打，攻击力高，防御也会造成长时间硬直，准备动作是下蹲，这时就要往左右回避了。另外注意绿迅龙会连续两次攻击，防御时注意耐力是否充足。砸尾后有会2～3秒的硬直时间，这时是攻击尾巴的好时机。

刃翼扑杀：用刃翼对猎人进行扑杀攻击，蓄力动作后会进行连续扑杀，最多可达四次，愤怒时

会接上横扫甩尾使用。连续扑杀的准备时间较长，可以从两侧走开。其中普通迅龙在连续四段扑杀后，硬直时间较长。

三角扑杀：绿迅龙常用招式，向猎人以外的方向跳跃两次，然后从猎人背后进行扑杀。硬直时间短，因此被击中倒地后，起身时容易遭到绿迅龙的第二波攻击，从而导致晕眩。

小咆哮：暴怒时必定发动，暴怒期间也会发动，近身时适当防御，有回避性能技能的话抓准咆哮时机也可以用翻滚回避掉。

狩猎要点

上位的迅龙攻击力有着飞跃提高，防御不过200的猎人，中一下攻击基本就没半条血。由于迅龙大部分攻击都有准备动作，根据准备动作判断它下一步的攻击，然后立即作出对策是对付迅龙的基本要求，否则很容易被连死。攻击迅龙的头部和尾巴容易造成硬直，破坏尾巴部表面尾棘后，就可以开始断尾，需要素材的同学们要多多注意了。迅龙未暴怒时可以使用音爆弹，待它蓄力时使用可以造成较长时间的硬直；只有暴怒时迅龙才会中落穴陷阱，因此可以适当与音爆弹配合使用。麻痹陷阱时间相当短，多则5秒，短则3秒，推荐留在捕获时使用。

弱点属性：雷
可破坏部位：头部、前爪、尾巴（可断）

弱点属性：水
可破坏部位：头部、前爪、尾巴（可断）

主要招式

撕咬：用嘴进行1～2次攻击，攻击的同时会向前移动。

石块：向前方推出3个方向的石块，中距离躲避起来比较困难。

旋转攻击：原地360度的旋转攻击，攻击范围一般，有较明显的征兆，需及时离开轰龙身边。

冲刺旋转攻击：发怒后会经常使用，向前小跳并撕咬后立即接上旋转攻击，攻击范围和威力都很大。

突进：轰龙的标志性招式，有时在突进到一半时会突然停止并后跳（如果是黑轰龙还有可能接一招龙吼，发怒之后用这招的几率大增），有时会连续突进2～3次，发怒后突进速度非常快。

飞扑：向前跳一长段距离并攻击的招式，发怒后使用此招必定会飞扑两次，之后会在原地发傻数秒。

冲刺吼叫：黑轰龙的独有招式，双爪撑地，冲刺一段距离（带攻击判定）后吼叫，正前方扇形范围带攻击判定。

无征兆吼叫：黑轰龙的独有招式，突然深呼吸一口气后发动吼叫，速度非常快且征兆不明显，躲避起来比较困难。

狩猎要点

轰龙属于动作比较灵活的大型猎物，特别是发怒后的突进曾是不少玩家的梦魇。对付轰龙时最好不要贪刀，有空隙就砍，没机会就跑，轰龙不发怒时动作不算快，可以趁这个时候加大攻击力度，一旦发怒后就尽量不要轻易出刀。轰龙疲劳后，突进时会摔倒在地，此时是全力攻击的好时机。

弱点属性：雷、龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴（可断）

弱点属性：雷
可破坏部位：头、翅膀、尾巴（可断）

主要招式

撕咬：用利牙向前方进行攻击，判定只限头部周围，可以翻滚至腹部附近。

突进：向猎人方向奔跑，用身体撞击猎人，判定较大，应从两侧翻滚回避。疲劳时会出现奔跑途中倒地的情况，可以上前追击。

火球：第一种是单发飞行的火焰弹，很容易回避；第二种是三连续火焰弹，先从中央开始，再向两侧发射；较麻烦的是第三种，火球喷向前方短距离并产生大爆炸，爆炸范围广，金火龙暴怒后的三连续火焰弹更带爆炸效果。加上本作新增的火属性异常状态威胁极大，火焰弹的施展动作较长，可以先从侧面攻击它的头部。注意火焰弹在有水的地形会无效，在孤岛等有浅滩的地形可以加以利用。

空中急袭：低空原地飞行后用脚向猎人扑去，被击中的猎人会遭到拘束攻击，这时要不断旋转滑杆和连按以尽早挣脱，如果用大便玉就可以立即解除。

甩尾：原地进行两次180度的甩尾攻击，是雌火龙目标调整与近身防御的两全手段，对靠近的猎人通常只有一次攻击判定，防御成功后即可进行反击，此外雌火龙的脚底没有甩尾判定，只有脚的小伤害攻击，可以用带超级装甲状态的招式近身攻击后再一击脱离，避免雌火龙下一步的反击。

倒挂：向正前方垂直360度甩尾空翻，威力高，且带毒属性，使用前会后退两步，近身的猎人要尽快回避或离开雌火龙的周围。空翻后常在半空中飞行，在半空中也会使用此招式。

狩猎要点

由于加入几个新攻击招式，再配合火和毒异常状态，具备两种持续伤害效果的火龙夫妇强悍了许多。注意只能用切断属性的攻击才能断尾，大多先从肉质较柔软的腿部入手，多次攻击造成倒地后再集中攻击尾巴。雌火龙飞上半空时，使用闪光弹可以让它直接倒地昏迷，效果奇佳。注意金火龙的头比雌火龙要坚硬得多，用太刀的气刃斩这类弹刀无效的攻击破头会比较有效。雌火龙的攻击方式比较直接，不如迅龙和雷狼龙那样花俏，掌握它的攻击规律并不困难。进行任务前常备解毒药和ウチケシの实，可以避免毒和火异常状态为战斗加重负担，尤其金火龙的空翻甩尾非常频繁，如果搭配毒无效的装备出阵，那也算减少了金火龙的一半威胁。

弱点属性：龙
可破坏部位：头、翅膀、尾巴（可断）

弱点属性：雷
可破坏部位：头、翅膀、尾巴（可断）

主要招式

突进：和雌火龙一样的突进，横向回避可躲过，要注意银火龙还有急停接后跳火球的版本。

地上火球：和雌火龙的不同，只有一发的直线型，侧面接近后可反击。

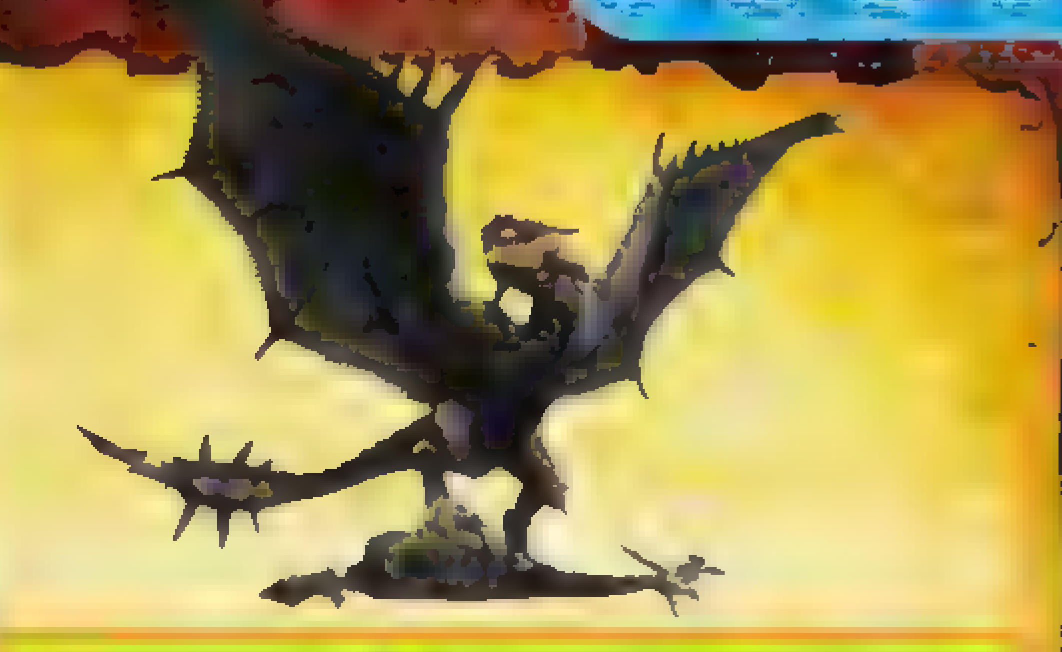
后跳火球：后跳腾空并同时吐出火球，起跳的时候会对目标做出方向修正，站在脚下的时候有很大几率中招。发怒的吼叫后必定接这招。

火球强喷射：银火龙的独有招式，类似雌火龙的火球强喷射，火球着地后有范围的爆炸效果。

滑翔：相当于空中突进，方向修正较小，横向回避就能躲开，但要注意滑翔路线两边会有风压效果。

空中急袭：和雌火龙一样的拘束攻击，需连打按键挣脱，或使用大便玉。

甩尾：和雌火龙一样的二段甩尾，只有尾巴有攻击判定，所以来不及远离时可以钻到它身体下方，断尾后攻击范围会变小。



升空三连火球：垂直升空后对目标进行三连火球攻击，影子下方是安全地带。

空中爪击：垂直升空后除了有三连火球外，有时也会使用这招，中了的话是中毒加气绝。

狩猎要点

这次雄火龙增加了类似钢龙的低空飞行模式，比起《MHP2G》时要难缠不少。低空飞行时会做出各种盘旋动作，机动性低的武器打起来比较吃力，嫌麻烦的话可以准备些闪光玉，等它一升空就立刻闪下来，能节省不少时间。另外要注意雄火龙和银火龙的弱点属性以及部位都是不同，雄火龙弱龙属性，弱点在头部，银火龙弱雷，弱点在翅膀。

弱点属性：水
可破坏部位：头、尾巴（可断）

弱点属性：水
可破坏部位：头、尾巴（可断）

主要招式

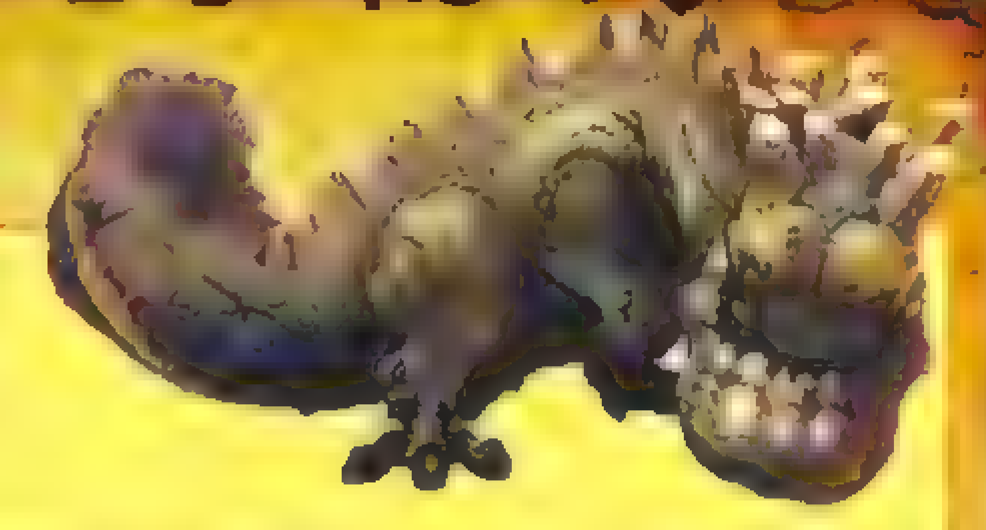
爆炸岩：甩尾并从身体放出会爆炸的岩石，尾巴有攻击判定，近距离时注意回避。岩石分立即爆炸和延迟爆炸两种，延迟爆炸的岩石受到冲击或过一段时间后会爆炸，爆锤龙也会利用下颚砸地引爆地面上的爆炸岩石，钢锤龙的爆炸岩石还会释放臭气和可以直线甩出，配合下颚砸地可以造成3连爆炸。

车轮攻击：将身体卷缩成车轮状，向猎人滚去，速度一般，分直线和圆轨迹两种，前者与猎人距离较远时使用，后者中近距离。直线的车轮攻击很容易回避，圆轨迹的只要离开爆锤龙一段距离即可。在火山6区使用时会从山上滚落，不过华而不实。

喷气攻击：从身上喷出气体，攻击接近的猎人，威力相当高，普通爆锤龙分眠气和焰气两种，亚种则为臭气与焰气。避免无法使用回复道具，常备消臭玉显得十分重要。

下颚砸地：爆锤龙最常用的近身攻击，分轻攻击和重攻击两种，轻攻击会用下颚先右后左往地面砸，带前倾，可以连续使用两次。出招快、攻击判定较大，在近中距离千万要小心，因为中一次后很容易遭到爆锤龙第二次追击导致眩晕。重攻击有较长的准备动作，判定范围更广且带地震效果，这时切勿躲在其脚底下；其重攻击完毕后有一段硬直时间。成功避过地震就可以立即上前追击。

狩猎要点



与爆锤龙作战时首先要熟悉车轮攻击及下颚砸地的回避方式，近距离回避下颚砸地时，往其脚底翻滚反而会更好，由于爆锤龙咆哮时会接着使出轻砸地，一般攻击头部都要采取一击脱离的方式。钢锤龙疲劳后的衰弱表现非常明显，车轮攻击进行到一半就会摔倒，重新站起来需要至少5～7秒，是破坏尾巴的好时机，而且倒下后背部以及双脚可以进行挖掘。由于远距离攻击招式较为单一，车轮攻击又以直线为主，所以使用弓和轻弩打游击战会相对轻松，带上减气瓶可以进一步限制爆锤龙的攻势。使用远程武器的猎人与亚种中距离时不要过于疏忽，遭到下颚砸地的轻攻击后很容易被连死。关于破坏部位，头部造成两次硬直后会破甲。爆锤龙的左右腿各可以获得倒地机会，此时可以集中攻击平时较难碰到的尾巴。

弱点属性：水
可破坏部位：嘴、前爪、后爪、胸、背鳍、尾巴（可断）

弱点属性：火
可破坏部位：嘴、前爪、后爪、背鳍、尾巴（可断）

主要招式

突进：先退后几步再往目标的方向滑行，滑行的时候会根据目标的移动方向进行轨道修正，但修正只有一次，所以等它快接近时再往反方向跑会比较容易躲过。

啄击：用嘴连续啄击地面，多次判定，中了第一下后很容易在起身的时候中后续的几下。

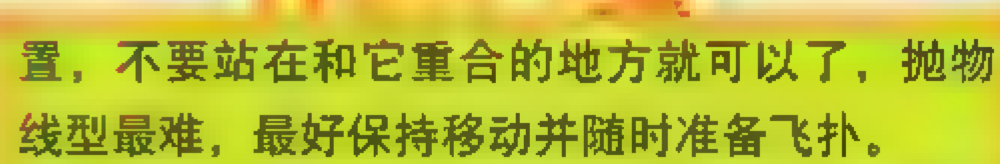
侧撞：和水兽的侧撞类似，冻戈龙还会连续使用两次，攻击距离更长。

喷射：一般为直线型，基本是给我们攻击的时间，上位增加了扫射版本，来不及跑到它身下的安全位置的话就飞扑吧。

转圈撕咬：也和水兽的一样，开头时的攻击判定在头部，结束在尾巴。

钻地：潜行前的准备招式，等它完全进入地下后可以用音爆弹炸起来，但注意怒的时候是无效的。

潜行：主要有直线、垂直、抛物线三种，直线的比较好躲，垂直型需要观察它小地图上的位置，不要站在和它重合的地方就可以了，抛物线型最难，最好保持移动并随时准备飞扑。



起上：分为直接起上和喷射起上两种，直接起上落地时会带震动效果，喷射起上会先露出半截身体使用360度扫射，只有在它身体下方才能幸免。

狩猎要点

炎戈龙全身都被熔岩覆盖，它长时间待在非岩浆地带时会使身上的熔岩硬化，导致近身攻击弹刀，只有它进入岩浆地带或使用过钻地攻击后熔岩才会因热度软化，近身攻击才能砍得进去，可以趁这个时候集中攻击它身上的几个熔岩部位，把熔岩破坏掉后也就不用担心弹刀问题了。而冻戈龙则和炎戈龙相反，它全身覆盖着冰雪，潜入地中后，身上除了胸部以外的部位都会结冰，这时攻击会弹刀，只有等它在地上待了一阵，冰雪融化后才能砍得进去，不过它的弱点就在胸部，所以影响不大。

弱点属性：火
可破坏部位：牙、翅膀、尾巴（可断）

弱点属性：冰
可破坏部位：牙、翅膀、尾巴（可断）

主要招式

突进：小跑的突进，速度非常快，要及时横向回避或防御。

吐息：地上和空中时都会发动，吐息着地后会留下龙卷，碰到龙卷也会受伤，而且风牙龙的龙卷残留时间更长。疲劳时使用这招会失败。

甩尾：类似迅龙的甩尾，可以往另一侧回避并反击。

铁山靠：本作新增招式，近距离时经常使用，发动前会先用小跳调整方向把侧面对着目标，见到它这样时远离即可，但要注意风牙龙这招距离更长。

空中扑杀：腾空后扑向目标，整个身体都有攻击判定，横向移动可躲过。

空中翼斩：攻击力和范围比扑杀更大，附近有墙壁的话还会利用墙壁反弹，同样是横向移动回避，或者站在它影子下方。

空中旋转翼斩：风牙龙的专用招式。利用吐息留下的龙卷升空，再对地面的目标实施打击，多人狩猎人时这招不好判断攻击目标，要随时做好防御或飞扑的准备，攻击完毕后风牙龙会做出威吓动作，可以趁这时反击。

狩猎要点

类似迅龙的一种怪物，战斗时喜欢东奔西窜，从各个方向袭击猎人。狩猎的难点在于攻击机会很少，因为它的招式空隙都不大，大剑、斩击斧等出招速度慢的武器很难跟得上它的速度，这里推荐用长枪或铳枪进行防御反击打法，冰牙龙招式都不重，防御后的硬直很少，有足够的时间进行反击，特别是长枪，几乎它的任何招式都可以用反击刺化解。另外冰牙龙和和风牙龙有一个弱点就是耐力消耗很快，打不了多久就会进入疲劳状态，这时它的速度会变慢，同时使用吐息会失败，可以抓住这个机会猛攻。

弱点属性：火
可破坏部位：角、背部、尾巴（可断）

主要招式

突进：类似土沙龙突进，不过尾槌龙的突进速度要慢不少，有充足的时间躲开。

扫尾：和钢锤龙的扫尾一样，并且体型更大的尾槌龙用起这招来范围自然也更大，来不及远离的时候要马上飞扑。

尾锤砸地：用这招前尾槌龙会先转过身，然后将尾锤砸向目标，只有尾锤的部分有攻击判定，但附带震动效果。

旋转攻击：类似大锤旋转攻击，如果被这招逼至版边，有可能会被连屈至死。发怒时尾槌龙会借助旋转惯性升空，并用巨大的身躯砸向目标，攻击力非常高，一定要根据地上的影子及时回避。疲劳时尾槌龙用这招会摔倒。

抛尾锤：上面一招的简化版本，直接旋转半圈后像抛链球一样把自己抛出攻击远处的目标，使用远程武器时要特别注意这招。

狩猎要点

尾槌龙的行动缓慢，并且很少有攻击远距离的招式，所以使用远程武器攻略会非常轻松。用远程武器还有一个好处就是可以破背，尾槌龙的背部位置很高，近身武器破背只能砍脚推倒后再砍背，而用弓的话一个曲射就能搞定，破坏了背部尾槌龙的背部弱点也会暴露出来，对接下来的战斗有不小的帮助。另外值得一提的是，当尾槌龙的尾巴破了一次后，如果它使用旋转攻击砸向地面，可以在未拔出尾巴的时候用铁镐挖一次素材。

弱点属性：冰
可破坏部位：双角、尾巴（可断）

弱点属性：冰
可破坏部位：双角、尾巴（可断）

主要招式

潜地：潜地后有两种攻击方式，一种是从潜入的地方跳出来向前方压过去，攻击范围较广；另一种是直接在地底对猎人进行追踪后突然冲出地面进行攻击，只要事先远离潜地的角龙，不管哪种攻击方式都有足够的时间来进行躲避。

突进：直线型的冲撞攻击，速度较快，可以趁角龙起跑时在胯下进行攻击，不但可以命中尾巴弱点，还不会被撞到。

摆尾：一般用于冲刺攻击之后，用尾巴连续拍地两次，用于攻击身后的敌人。

甩尾：自身旋转360度进行两次甩尾，角龙的体型大，尾巴长，因此这招还是比较有威胁的，相对安全的地方是角龙的胯下。

铁山靠：出招速度较快，但动作也比较明显，防御或躲避起来难度不高。

挑飞：向前方范围进行1～2次挑飞攻击，这招攻击范围和攻击力都非常大，如果恰好在角龙的正面，一定要保证能躲过或者防御两次攻击，否则对猎人的伤害是致命的。

狩猎要点

角龙的体型一般都较大，尾巴很长，遇到它使用尾巴攻击时会有很大的压力，建议先断尾。没有发怒的情况下，角龙潜地后可以使用音爆弹给炸出地面，可趁此机会猛攻。对付角龙时建议站在它的胯下进行攻击，除了铁山靠外，其他招式几乎都无法攻击到胯下这个死角。

弱点属性：龙、冰
可破坏部位：牙、背的两个弱点、前爪

狩猎要点

峰山龙相当于之前作品中的老山龙，这次的战场转到了大沙漠，猎人要在击龙船上与它对决。任务分为上下两个部分（集会下位的只有上半部分），胜利条件是击退或击倒峰山龙，而失败条件是30分钟内未达到击退伤害或峰山龙将船破坏掉，击龙船的耐久值可以在暂停菜单查看。

第一部分为追逐战，峰山龙会出现在船的左右两侧，我们要做的就是利用船上各种设施来保护击龙船。任务开始后猎人会先出现在船舱里，记得把蓝色箱子里的补给品都拿了，特别是“バリスタ用束缚弹”，因为一旦登上甲板就无法自由进出船舱。船上可利用的设施有发射器、大炮、大铜锣、击龙枪，发射器主要用来发射バリスタ弹，可以在船头两个楼梯之间的地方收集，而大炮的炮弹在船尾。大铜锣主要是取消峰山龙的攻击用的，如果发现它要近距离攻击船体，可以通过按下甲板中间的按钮敲响大铜锣来震慑住它，同样作用的还有之前拿的バリスタ用束缚弹，用发射器发射后可暂时限制住它的行动。击龙枪用在第一部分的后段，当峰山龙从船头的方向发起攻击时，可以用击龙枪给予它重创。另外当峰山龙靠近船的两侧时，如果船边出现红色的箭头，就表示可以登上峰山龙的后背了，在它背上我们可以放置巨龙爆弹、挖矿，又或是攻击它两个和其他地方颜色不一样的弱点。当累积足够的伤害后，就会自动进入第二部分。

第二部分就和以前的老山龙任务差不多了，峰山龙会慢慢往击龙船的方向爬，我们可以继续用船上的设施攻击攻击，又或是直接上前近身搏斗。杀死峰山龙后可以挖8次，头和身体各4次，另外在第二部分的战斗中如果把峰山龙打成倒地硬直，还可以在它的嘴里挖2次素材，但要注意抓紧时间，否则等峰山龙恢复过来的时候会给予嘴里的猎人巨大伤害。

恐暴龙

弱点属性：龙、雷

可破坏部位：头（需两次）、尾巴（可断）

主要招式

侧撞：和土沙龙的侧撞相同，往它右边回避即可。

甩尾：也是和土沙龙类似的招式，不过判定更大，站在它脚下的位置也可能被打中。

旋转撕咬：离猎人不远时经常使用，招式速度很快，除了头部，尾巴也有攻击判定，最好防御。

连续撕咬：边前进边左右撕咬，一般持续3次，发怒后有时会增加到5次。

转身撕咬：猎人在它背面时才会使用，虽然攻击力不高，但判定很强，需要提前预判回避。

石块攻击：远距离时才会使用的招式，用嘴巴铲起石块攻击目标，横向回避即可。

跺脚：判定范围很小，但是附带震动效果。

跳跃压杀：恐暴龙的拘束攻击，发动速度很快，但判定一般，同样附带震动效果。

龙吐息：只有发怒时才会使用，对前方一定范围进行扫射，有后退和前进两个版本，后退的版本比较难反击，这时还是专心回避好了。

狩猎要点

恐暴龙的弱点在头部和腹部，由于头部很小，不是很必要还是以攻击腹部为主，推荐使用长枪的防守反击打法，它的大部分招式都可用反击制化解，在脚下作业基本很安全。恐暴龙还有一个特点是耐力消耗非常快，战斗开始没多久就会进入疲劳状态，利用这点，我们可以带点陷阱和闪光玉来提高狩猎效率，另外恐暴龙的食欲也非常大，经常要进食来维持耐力，所以毒生肉和麻痹生肉也可以适当带点，就算是战斗中它也会毫不犹豫地吃下去。

弱点属性：龙、火

可破坏部位：角（需两次）、背鳍、前爪、尾巴（可断）

主要招式

突进：分为一般突进和旋转突进两种，都是横向移动就可回避。

甩尾：当猎人在它身体下方时才会使用的招式，范围覆盖了它身体下方整片区域，翻滚或侧移有可能躲不掉，能防御的武器还是防御为好。

旋转上升：也是针对它身体下方目标的招式，防御这招不能正对着它，而是要防它旋转的方向。

爪击：攻击侧面目标时经常使用的招式，判定很小，往它身体下方回避即可。

水弹：从准备到发射期间都有方向修正，所以横向移动一刻也不能停。

水柱喷射：两股水流先后呈V字型喷射，修正比水弹小很多，知道它喷射的方向后基本很好回避。

大龙卷：体力降低到一定程度后才会使用的招式，利用自身高速旋转制造超大的龙卷，攻击力非常恐怖，基本中了就会被秒。这招的准备阶段会有气流把猎人往龙卷中心吸，这时要不断反方向加速跑，距离中心太近逃不出来的话最好在它出招的同时使用飞扑。

小龙卷：先制造一股龙卷，接着龙卷会分成三股在场地内移动，最后再在原来的地方汇集并消失。

十字型水柱喷射：升到高空后喷出超大范围的十字型水柱，顺序是先竖再横，最后还会再来一次竖向的，要保证岚龙在自己的视野内才比较好躲。

狩猎要点

本作新增的BOSS级怪物，动作模式采用的是《MH3》中海龙种在海里使用那种，所以玩过《MH3》的玩家讨伐起来会比较顺手。岚龙平时漂浮在空中，推荐使用打点高的武器来打，或者是直接使用远程武器伺候。在它身体下方作业时要注意甩尾和旋转上升两招，不能防的武器最好砍几刀就跑，等它出完招后再钻回去。另外场地里还有发射器，可以使用バリスタ弹对它进行射击，伤害也不低，补给品里的单发式拘束弹需要在它出招的时候使用，成功的话可以把它暂时拉到地面，给近身武器制造攻击机会。

弱点属性：龙

可破坏部位：牙（需两次）、腹部、前爪、背棘、尾巴（可断）

主要招式

突进：霸龙的突进非常慢，不过突进中的方向修正很强，一般跑动难以避开，需要等它最接近的时候用飞扑来躲。

身体压杀：当猎人在霸龙身体下方时它就会使用这招，可以往它身体两侧或后方回避，霸龙身体砸下来的同时还会产生震动，距离太近会被波及。

吼叫：霸龙吼叫会先站立起来，有足够的时间给我们回避，吼叫时霸龙的周围还会有岩浆喷起来，可以通过发红的地面判断出位置来回避。

钻地：钻地有两个攻击判定，一个是头部的主要伤害，中了的话会被吹飞，另一个则是的爪子部位的蹭伤，伤害虽然不大但会附加火属性

的异常状态。

起上攻击：钻地后必定会有起上攻击，这次霸龙的潜行路线是可见的，很容易判断起上的位置，和吼叫一样，起上时霸龙周围会有岩浆喷出，只要不接近就不会有事。

牙挑：这次牙挑变成了拘束攻击，同时附带防御力下降效果，中了后会被霸龙用爪子按在地上，得通过连打按键摆脱，或是使用大便玉。

横向吐息：本作新增的招式，使用前霸龙会先钻地潜行到场地的一角，然后对猎人所在的位置进行扇形的扫射，吐息是防御不能的，如果来不及逃离范围就用飞扑吧。

转身撕咬：同样是本作新增招式，类似兽龙种的侧咬，不过霸龙的这招转身幅度更大，连后方都打得到，可以往它身体里侧回避，但要注意别碰到同样也具有攻击判定的尾巴。

狩猎要点

别看霸龙行动缓慢，但力重招沉，看似同样的招式要比其他龙威力大很多，一不小心就有被秒的危险，所以狩猎时切忌贪刀。长枪、铳枪这些防御性能好的武器可以用防守反击打法集中对霸龙的头部弱点进行打击，而片手剑、双刀、太刀主要还是要依靠机动性优势在它身体下方进行作业，通过砍脚令其倒地后再攻击弱点。新增招式里转身咬是最有威胁的，判定和攻击力都非常恐怖，贴身攻击时一定要时刻提防着这招，宁愿少砍两刀也不要站在它侧面。霸龙的另一个改变是不需要像以前一样需等它体力低于一定程度后才能破坏某些部位，因此战斗一开始我们就可以瞄着它的几个可破坏部位打，特别是尾巴，破坏后能令它的扫尾攻击范围缩小不少。而背棘的位置较高，近身武器不好破，团队狩猎时最好是准备一个弩手或弓手。另外音爆弹仍然对霸龙有效，在它准备使用吐息的时候扔一个能令其陷入短时间的行动不能状态。

弱点属性：火

可破坏部位：頭（需两次）、腹部、前爪、背棘、尾巴（可断）

主要招式

吼叫：动作和霸龙的基本相同，不同的地方在于咆哮时会震落天顶的冰块，冰块会伤及猎人，可以通过影子判断出落下的位置来回避。

跳跃：崩龙独有的招式，起跳到结束全身都带有攻击判定，在它身体下方时比较容易中招，最好在起跳前就往两侧回避或选择防御，另外这招落地时还会带震动效果。

潜行：崩龙钻地后的潜行为攻击招式，潜行有着很强的追踪性能，来不及离开攻击范围的话可再它最接近的时候用飞扑来躲。

颚挑：相当于霸龙的牙挑，但没有拘束攻击，攻击会带起两个冰块，并随机落在霸龙身体的两侧，可以通过影子判断出落下的位置。

吐息：比霸龙的直线吐息范围较小，不过溅起的冰块会散落在射击轨道两旁，被打中会变成雪人状态，中了吐息则是冰属性异常状态。

横向吐息：新增招式之一，身体直立起来后对前方的一块区域进行扇形扫射，由于是从上往下射击，来不及远离可以直接往它身体下方回避，但同时还要注意溅起的冰块。

转身撕咬：和霸龙新增的转身咬类似，并且附带冰属性异常状态，同时崩龙的这招还会铲起冰块，被雪块打中则是雪人状态。

狩猎要点

崩龙的外形和攻击方式上都和霸龙很像，只不过换成了冰属性，它的招式很多都带有冰属性异常状态或雪人状态，所以消散剂和ウチケシの实一定要多带点。由于弱点部位相同，因此我们可以采取和霸龙一样的打法，但需要注意的是崩龙前爪很硬，近身武器打上去会弹刀，如果要破爪，推荐先把它的腹部破坏，这样前爪就不会弹刀了。和霸龙一样，音爆弹对崩龙也有效，具体的使用时机为它使用吐息攻击的准备阶段，成功的话崩龙会陷入行动不能状态，是断尾和破头的好时机。

地上弱点属性：冰、水
空中弱点属性：龙、火
可破坏部位：角（需两次）
前爪、翅膀、尾巴（可断）

地上主要招式

突进：附带龙属性的突进，在即将到达目标身前时会急停使用角顶，往它的右边回避即可。

爪击：和炎王龙的转身爪击类似，转身的幅度很大，甚至可以攻击到后方的目标，需要远离或防御。

角顶：前方大范围角顶，左右各一次。

火焰吐息：火焰的喷射距离虽然不远，不过着地后还会留下火龙卷，范围很大，需翻滚躲避，另外煌黑龙使用这招时也是攻击的好时机。

后跳火焰吐息：后跳的同时使用火焰吐息，回避与攻击一体的招式，基本没机会反击，专心回避火焰就好了。

扫尾：和炎王龙的扫尾类似，左右各一次，来不及远离就钻到它身体下面。

后跳扑杀：突然腾空并扑向地面，一般有猎人在它身体下方时会使用，由于发动的速度非常快，在它身体下方攻击时要多转换位置来防备这招。

回转升空：使用后会切换为空中模式，回转带有攻击判定，看到煌黑龙角上突然缠绕着电光的话就要远离了。

空中主要招式

滑翔：类似钢龙的滑翔，但带有雷属性。

扑杀：空中对猎人进行扑杀，带有雷属性，有时会连续使用，需翻滚回避。

落雷：分定点和追踪两种，定点是在煌黑龙自身周围，追踪的和麒麟的追踪落雷类似，看到地上闪光后回避即可。

吹雪：类似钢龙的空中风吐息扫射，不过中了后是雪人状态。

冰吐息：和吹雪不同，这招中了后是冰属性异常状态。

落冰：使用前煌黑龙会先飞到高空，再用吐息制造冰块攻击场地内的所有目标，可看地上的影子进行回避。

甩尾：当有猎人位于其身体下方就会使用，没有太好的回避方法，能防御的话尽量防御。

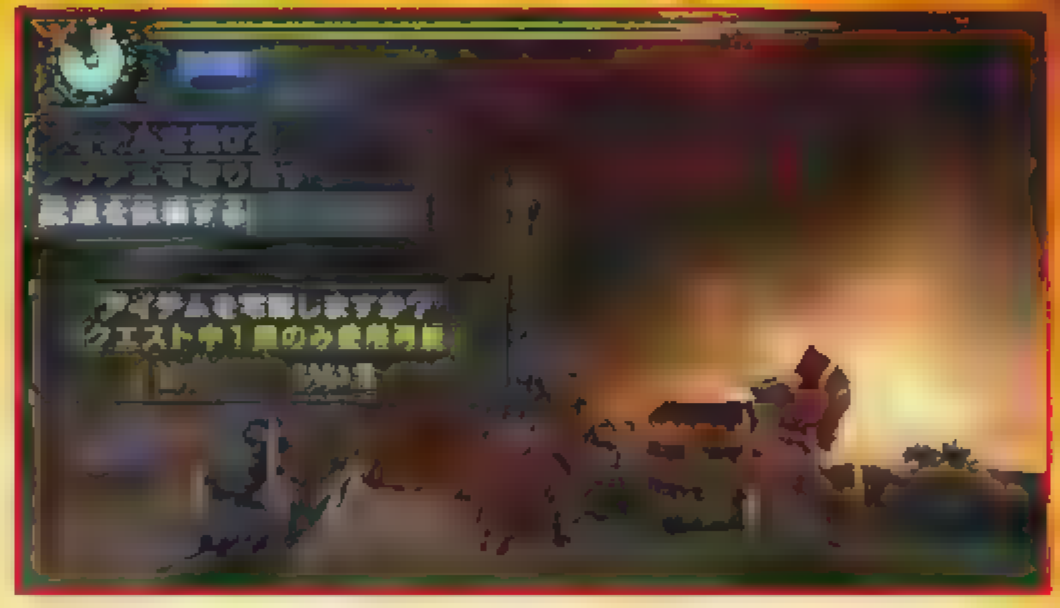
狩猎要点

煌黑龙是系列惟一一只集合了多种属性的怪物，它的行动一共分为地上和空中两种模式，地上模式时为龙和火属性，到空中后就变为雷和冰属性，两种模式的弱点属性是不同的，弩手使用属性弹时要注意切换。煌黑龙的行动模式和以前《MHP2G》炎王龙、钢龙等古龙种差不多，不过招式更丰富，而且招式的间隙也更小，不是很好对付，团队讨伐建议用两麻痹武器、两大锤的组合，麻痹后大锤敲头，晕眩后再用麻痹武器打，如此循环，讨伐效率很高。另外场地里有两个高台，爬上去吸引煌黑龙使用突进攻击这里的话它的角会被卡住，可争取到一丝攻击的机会，但要注意煌黑龙挣脱后高台也会被破坏，最好在卡角期间群起而攻把它打成硬直，这样高台就可循环利用了。

这是各野外地图的采集指南，采集到的道具有些可直接使用，有些可作为素材用于调合道具以及打造武器和防具，有些经济类道具能用来置换农场点数或卖钱。采集道具和打怪获得的素材一样，有下位和上位之分（没有G级），村任务和集会浴场下位任务采集的均是下位道具，集会浴场上位任务能采集到上位道具。

猫次郎

每个地图的营地必定有一个大桶快递的猫次郎，本作中猎人虽然在执行任务时可携带四栏道具，但携带的回复、辅助道具以及采集工具会占去大约两栏，如果玩家以采集为目的，很可能在游历过多个采集点后捉襟见肘，这时便要借助猫次郎的本事了。当猎人的道具栏没有空位、接下来必须被迫舍弃道具时，可返回一次营地，委托猫次郎把任务中用不到的素材道具一并派发回自宅。利用该设施，每次野外出行的采集效率可大大提高。需要注意，委托快递有两个步骤，与猫次郎对话后先选择第一项“アイテムを预ける”，选上所有要存的道具，然后选择第三项“配达を依赖する”，才能把道具送回家。



▲精算类道具、锈块、太古块以及各种待鉴定的护石是无法委托猫次郎配送的。

任务采集表的阅览方法

1. 地图：该区域的地图，上面标注着所有的采集点位置。

2. 采集点：采集点的编号，对照地图可方便地查阅能获得的道具。

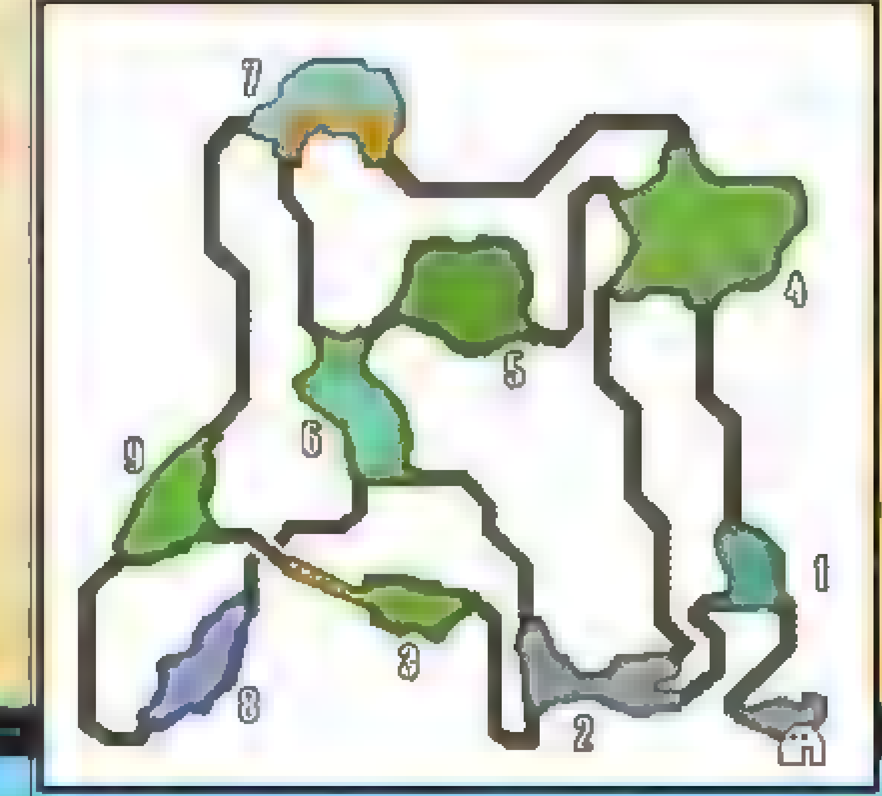
3. 采集道具：通过该采集点可获得的道具名称，有些比如ハリの实、カラの实等道具会出现一次采取到多个的情况，括号内标有“上位”的表示这是上位任务中才能获得的素材。

和山菜爷交换道具

山菜爷会在溪流、砂原等各个野外地图登场，不过只有在采集任务才能看到他，狩猎任务中不会出现。如果看到了请务必上前与之对话。与山菜爷交换的道具种类是随机决定的，给他的道具越是珍贵，越是能交换到好东西。陷阱、爆弹等等在狩猎中能发挥巨大作用的道具都可在此处交换到。

溪流

村任务中最初到达的野外地图，ユクモの木和特产タケノコ等道具都能在此采集。这里有不少水边地形，钓鱼点有两个。在农场尚未开发出蜂箱的任务初期，这里的大量蜂蜜资源也能为玩家的回复道具提供必要素材。



营地

地图	采集点	采集道具
–	–	–

1区

地图	采集点	采集道具
	1	にが虫、不死虫、光虫、ロイヤルカブト、ゴッドカブト（上位）
	2	カラの实、ハリの实
	3	药草
	4	石ころ、砥石

2区

地图	采集点	采集道具
	1	特产キノコ、ドスマツタケ、アオキノコ、严选キノコ（上位）
	2	石ころ、砥石、铁矿石、花香石のかけら、マカライト矿石、カブレライト矿石（上位）
	3	棒状の骨、なぞの骨
	4	モンスターのフン、ウチケシの实

3区

地图	采集点	采集道具
	1	特产タケノコ、ツタの叶
	2	クモの巣、虫の死骸、钓りフィーバエ
	3	特产タケノコ、ツタの叶
	4	砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、花香石のかけら、花香石の块（上位）、ドラグライト矿石（上位）、カブレライト矿石（上位）、光るお守り（上位）、上武具玉（上位）、さびた块（上位）
	5（秘境）	ドラグライト矿石（上位）、カブレライト矿石（上位）、光るお守り（上位）、さびた块（上位）

4区

地图	采集点	采集道具
	1	石ころ、砥石、铁矿石、大地の结晶、花香石のかけら、ドラグライト矿石（上位）、光るお守り（上位）、なぞのお守り（上位）
	2	ユクモの木、虫の死骸、ユクモの坚木（上位）
	3	ハリの实、ペイントの实
	4	药草、ツタの叶、ネンチャク草
	5（建筑破坏后）	ペイントボール、携带食料、投げナイフ

5区

地图	采集点	采集道具
	1	ハチミツ、ロイヤルハニー
	2	ユクモの木、虫の死骸、ユクモの坚木（上位）
	3	特产キノコ、ドスマツタケ、アオキノコ、マンドラゴラ（上位）、严选キノコ（上位）
	4	药草、げどく草、ネムリ草
	5（建筑破坏后）	ハチミツ、ロイヤルハニー

6区

地图	采集点	采集道具
	1	サシミウオ、ハリマグロ、はじけイワシ、小金鱼、黄金鱼
	2	砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、花香石のかけら、ドラグライト矿石（上位）、カブレライト矿石、花香石の块、なぞのお守り
	3	ネンチャク草、マタタビ、霜ふり草
	4	カラの实、ウチケシの实、ツラヌキの实

7区

地图	采集点	采集道具
	1	キレアジ、ハリマグロ、はじけイワシ、小金鱼
	2	钓りフィーバエ、にが虫、光虫、雷光虫、セッチャクロアリ、ロイヤルカブト、王族カナブン（上位）
	3	特产キノコ、ドスマツタケ、ニトロダケ、毒テングダケ、クタビレタケ
	4	はじけクルミ、ウチケシの实、ツラヌキの实

8区

地图	采集点	采集道具
	1	石ころ、砥石
	2	石ころ、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、花香石のかけら、カブレライト矿石（上位）、さびた块（上位）、光るお守り（上位）、花香石の块（上位）
	3	モンスターのフン、龙のフン、龙骨【小】
	4	龙の卵、なぞの骨、棒状の骨
	5	なぞの骨、なぞの头骨、棒状の骨、龙骨【小】

9区

地图	采集点	采集道具
	1	ユクモの木、虫の死骸、ユクモの坚木（上位）
	2	虫の死骸、不死虫、光虫、雷光虫、ロイヤルカブト、セッチャクロアリ（上位）、ゴッドカブト（上位）
	3	ハチミツ、ロイヤルハニー
	4	特产キノコ、ドスマツタケ、ニトロダケ、毒テングダケ、クタビレタケ
	5	钓りフィーバエ、にが虫、不死虫、セッチャクロアリ、ロイヤルカブト、王族カナブン（上位）、ゴッドカブト（上位）

砂原

沙漠与草原、洞窟混合组成的地形，沙漠区域的昼夜温差很大。在沙漠上行走时，白天需要携带冷饮，晚上需要携带热饮，以免受到地形的不利影响。这里能采掘到提升武具强度的武具玉和精算道具龙骨结晶。

营地

地图	采集点	采集道具
—	—	—

1区

地图	采集点	采集道具
	1	ウチケシの实、カクサンの实、火药草、ツタの叶、ペイントの实
	2	にが虫、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ロイヤルカブト、王族カナブン（上位）
	3	石ころ、砥石

2区

地图	采集点	采集道具
	1	イレグイモムシ、セッチャクロアリ、にが虫、虫の死骸、雷光虫、王族カナブン（上位）、ドスヘラクレス（上位）
	2	石ころ、釣りミミズ
	3	トウガラシ、マタタビ、药草

3区

地图	采集点	采集道具
	1	火药草、ツラヌキの实、ネムリ草
	2	霜ふり草、トウガラシ、火药草
	3	カクサンの实、ツラヌキの实、ペイントの实

4区

地图	采集点	采集道具
	1	石ころ、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、カブレライト矿石（上位）、なぞのお守り（上位）、黄金骨（上位）
	2	大地の结晶、铁矿石、砥石、マカライト矿石、龙骨结晶、黄金骨、カブレライト矿石（上位）、なぞのお守り（上位）
	3	セッチャクロアリ、釣りフィーバエ、にが虫、不死虫、ロイヤルカブト、王族カナブン（上位）、ゴッドカブト（上位）、ドスヘラクレス（上位）
	4	トウガラシ、マタタビ、药草

5区

地图	采集点	采集道具
	1	なぞの骨、棒状の骨、龙骨【小】
	2	黄金骨、カラ骨、なぞの头骨、なぞの骨、龙骨【小】
	3	ウチケシの实、モンスターのフン

6区

地图	采集点	采集道具
	1	アオキノコ、特产キノコ、ニトロダケ、マンドラゴラ
	2	石ころ、铁矿石、冰结晶、マカライト矿石、龙骨结晶、カブレライト矿石（上位）、ドラグライト矿石（上位）、光るお守り（上位）
	3	大地の结晶、铁矿石、冰结晶、武具玉、マカライト矿石、龙骨结晶、黄金骨、上武具玉（上位）、なぞのお守り（上位）
	4	携带食料、投げナイフ、ペイントボール

7区

地图	采集点	采集道具
	1	アオキノコ、ニトロダケ、マヒダケ、特产キノコ、熟成キノコ（上位）
	2	草食龙の卵、なぞの骨、棒状の骨
	3	サボテンの花、マタタビ、药草、釣りミミズ、ツタの叶
	4	キレアジ、サシミウオ、はじけイワシ、カクサンデメキン、黄金鱼

8区

地图	采集点	采集道具
	1	サボテンの花、赤の种、トウガラシ
	2	サボテンの花、赤の种、トウガラシ
	3	なぞの骨、龙骨【小】、棒状の骨

9区

地图	采集点	采集道具
	1	火药草、サボテンの花、マタタビ、ツタの叶
	2	龙骨【小】、黄金骨、カラ骨、なぞの骨、なぞの头骨
	3	药草、マタタビ、ツタの叶

10区

地图	采集点	采集道具
	1	虫の死骸、イレグイモムシ、雷光虫、にが虫、セッチャクロアリ、王族カナブン（上位）、ドスヘラクレス（上位）
	2	火药草、ネムリ草、ツラヌキの实
	3	石ころ、砥石

11区

地图	采集点	采集道具
	1	冰结晶、铁矿石、大地の结晶、龙骨结晶、黄金骨、さびた块、なぞのお守り（上位）、光るお守り（上位）
	2	石ころ、砥石、大地の结晶、マカライト矿石、武具玉、黄金骨、カブレライト矿石（上位）、なぞのお守り（上位）
	3	なぞの骨、龙骨【小】、棒状の骨
	4	モンスターのフン、龙のフン、龙骨【小】

水没林

拥有大瀑布的潮湿地带，由于靠近水源而生存着大量水栖生物。这里能采掘到早期非常有用的ペアライト矿石，钓鱼点有两处。

营地

地图	采集点	采集道具
	1	キレアジ、サシミウオ、小金鱼、バクレツアロワナ、はじ

1区

地图	采集点	采集道具
	1	げどく草、ツタの叶、ネンチヤク草、绿の种
	2	霜ふり草、ネムリ草、药草
	3	黄金石のかけら、シーブライト矿石、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、デブスライト矿石（上位）、阳翔原珠（上位）、黄金石の块（上位）
	4	アオキノコ、ドキドキノコ、特产キノコ、マヒダケ、严选キノコ（上位）

2区

地图	采集点	采集道具
	1	ドキドキノコ、特产キノコ、マヒダケ
	2	キラビートル、光虫、にが虫、不死虫、雷光虫、ロイヤルカブト、王族カナブン（上位）、ゴッドカブト（上位）
	3	怪力の种、カラの实、ハリの实
	4	カラの实、忍耐の种、ハリの实
	5	石ころ、钓りミミズ、砥石

3区

地图	采集点	采集道具
	1	げどく草、ソタの叶、ネンチヤク草、绿の种
	2	げどく草、ノタの叶、ネンチヤク草
	3	クモの巣、钓りフィーバエ、虫の死骸
	4	黄金石のかけら、シーブライト矿石、大地の结晶、铁矿石、砥石、マカライト矿石、デブスライト矿石（上位）、修罗原珠（上位）、黄金石の块（上位）

4区

地图	采集点	采集道具
	1	キラビートル、光虫、钓りフィーバエ、にが虫、不死虫、ロイヤルカブト、ゴッドカブト（上位）、王族カナブン（上位）、ドスヘラクレス（上位）
	2	特产キノコ、毒テングダケ、ニトロダケ
	3	霜ふり草、ネムリ草、药草
	4	げどく草、ツタの叶、ネンチヤク草
	5	黄金鱼、カクサンデメキン、サシミウオ、小金鱼、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ、白金鱼（上位）、古代鱼（上位）

5区

地图	采集点	采集道具
	1	ネムリ草、ネンチヤク草、药草
	2	カラ骨、なぞの骨、棒状の骨
	3	キラビートル、光虫、にが虫、ボンバッタ、虫の死骸、ロイヤルカブト、ゴッドカブト（上位）、王族カナブン（上位）
	4	石ころ、钓りミミズ
	5	石ころ、水光原珠、铁矿石、ペアライト石、マカライト矿石、カブレライト矿石（上位）、修罗原珠（上位）、なぞのお守り（上位）

6区

地图	采集点	采集道具
	1	石ころ、砥石
	2	シーブライト矿石、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、デブスライト矿石（上位）、阳翔原珠（上位）、修罗原珠（上位）
	3	石ころ、黄金石のかけら、大地の结晶、铁矿石、ペアライト石、マカライト矿石
	4（秘境）	雷光虫（上位） 王族カナブン（上位）
	5（秘境）	デブスライト矿石（上位）、坚武具玉（上位）、さびた块（上位）、黄金石の块（上位）

7区

地图	采集点	采集道具
	1	怪力の种、カクサンの实、忍耐の种、はじけクルミ
	2	ツチハチノコ、ハチミツ、虫の死骸
	3	キラビートル、光虫、不死虫、ボンバッタ、雷光虫、ロイヤルカブト、ドスヘラクレス（上位）、王族カナブン（上位）、ゴッドカブト（上位）
	4	ハリの实、ペイントの实

8区

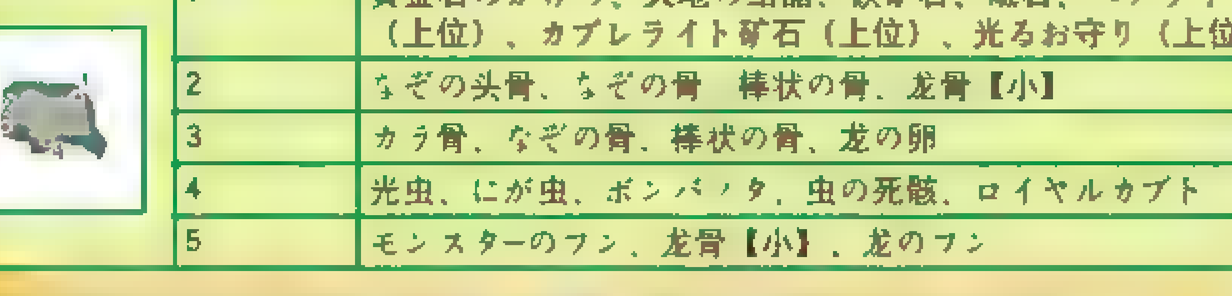
地图	采集点	采集道具
	1	アオキノコ、特产キノコ、毒テングダケ、マヒダケ、严选キノコ（上位）
	2	黄金石のかけら、水光原珠、大地の结晶、铁矿石、ペアライト石、マカライト矿石、なぞのお守り（上位）、黄金石の块（上位）
	3	なぞの骨、棒状の骨、龙の卵
	4	大地の结晶、铁矿石、砥石、ペアライト石、マカライト矿石、カブレライト矿石（上位）、光るお守り（上位）、修罗原珠（上位）

9区

地图	采集点	采集道具
	1	はじけクルミ、ペイントの实、药草
	2	キラビートル、钓りフィーバエ、不死虫、虫の死骸、雷光虫、ドスヘラクレス（上位）、王族カナブン（上位）
	3	アオキノコ、特产キノコ、毒テングダケ、ニトロダケ、严选キノコ（上位）

10区

地图	采集点	采集道具
	1	黄金石のかけら、大地の结晶、铁矿石、砥石、ペアライト石、マカライト矿石、阳翔原珠（上位）、修罗原珠（上位）、カブレライト矿石（上位）、光るお守り（上位）、さびた块（上位）、黄金石の块（上位）
	2	なぞの头骨、なぞの骨 棒状の骨、龙骨【小】
	3	カラ骨、なぞの骨、棒状の骨、龙の卵
	4	光虫、にが虫、ボンバッタ、虫の死骸、ロイヤルカブト
	5	モンスターのフン、龙骨【小】、龙のフン



孤岛

被广阔大海包围的野外岛屿，海边生存着大量水栖生物，整体地形环境较为平和，不用担心被不良地形效果影响。

营地

地图	采集点	采集道具
-	-	-

1区

地图	采集点	采集道具
	1	ツタの叶、怪力の种、クモの巣、药草、ネンチャク草
	2	药草、マタタビ、虫の死骸
	3	不死虫、虫の死骸、光虫、钓りフィーバエ、雷光虫、にが虫、王族カナブン（上位）
	4	石ころ、砥石

2区

地图	采集点	采集道具
	1	ハチミツ、ツチハチノコ、虫の死骸
	2	アオキノコ、特产キノコ、ドキドキノコ、クタビレタケ、严选キノコ（上位）
	3	ツタの叶、ペイントの实、げどく草、怪力の种、ネンチャク草
	4	ネンチャク草、ツタの叶、クモの巣、药草、怪力の种
	5	银色コオロギ 雷光虫 光虫 にが虫、不死虫 ボンバッタ 金色コオロギ（上位）、ドスヘラクレス（上位）

3区

地图	采集点	采集道具
	1	特产キノコ、マンドラゴラ、ドキドキノコ、アオキノコ
	2	アオキノコ、クタビレタケ、特产キノコ
	3	光虫、雷光虫、にが虫、ボンバッタ、不死虫、银色コオロギ、王族カナブン（上位）
	4	ハチミツ、ツチハチノコ、虫の死骸

4区

地图	采集点	采集道具
	1	特产キノコ、アオキノコ、クタビレタケ、严选キノコ（上位）
	2	银色コオロギ、にが虫、ボンバッタ、セッチャクロアリ、雷光虫、不死虫、王族カナブン（上位）、ドスヘラクレス（上位）、金色コオロギ（上位）
	3	大タル、小タル、なぞの骨
	4	石ころ、水光原珠、铁矿石、大地の结晶、砥石、黄金石の块（上位）、カブレライト矿石（上位）、上武具玉（上位）、坚武具玉（上位）、光るお守り（上位）、さびた块（上位）
	5	黄金石のかけら、マカライト矿石、铁矿石、大地の结晶、水光原珠、上武具玉（上位）、坚武具玉（上位）、カブレライト矿石（上位）、修罗原珠（上位）、黄金石の块（上位）、光るお守り（上位）
	6	铁矿石、石ころ、大地の结晶、黄金石のかけら、砥石、武具玉、マカライト矿石、ドラグライト矿石（上位）、阳翔原珠（上位）、修罗原珠（上位）、カブレライト矿石

5区

地图	采集点	采集道具
	1	カラの实、ウチケシの实、ハリの实
	2	にが虫、不死虫、光虫、セッチャクロアリ、雷光虫、银色コオロギ、金色コオロギ（上位）
	3	なぞの骨、棒状の骨、なぞの头骨、龙骨【小】
	4	クモの巣、钓りフィーバエ、虫の死骸

6区

地图	采集点	采集道具
	1	水光原珠、铁矿石、マカライト矿石、黄金石のかけら、砥石、ドラグライト矿石（上位）、阳翔原珠（上位）、カブレライト矿石（上位）、なぞのお守り（上位）
	2	クタビレタケ、アオキノコ、特产キノコ
	3	なぞの骨、棒状の骨
	4	棒状の骨、なぞの骨、なぞの头骨、龙骨【小】

7区

地图	采集点	采集道具
	1	クタビレタケ　アオキノコ、特产キノコ
	2	砥石、石ころ、虫の死骸
	3	药草、マタタビ、虫の死骸
	4	铁矿石、大地の结晶、砥石、マカライト矿石、水光原珠、黄金石のかけら、ドラグライト矿石（上位）、カブレライト矿石（上位）、上武具玉（上位）、修罗原珠（上位）、黄金石の块（上位）

8区

地图	采集点	采集道具
	1	カラの实、棒状の骨、なぞの骨
	2	棒状の骨、龙の卵、なぞの骨
	3	モンスターのフン、龙骨【小】、龙のフン

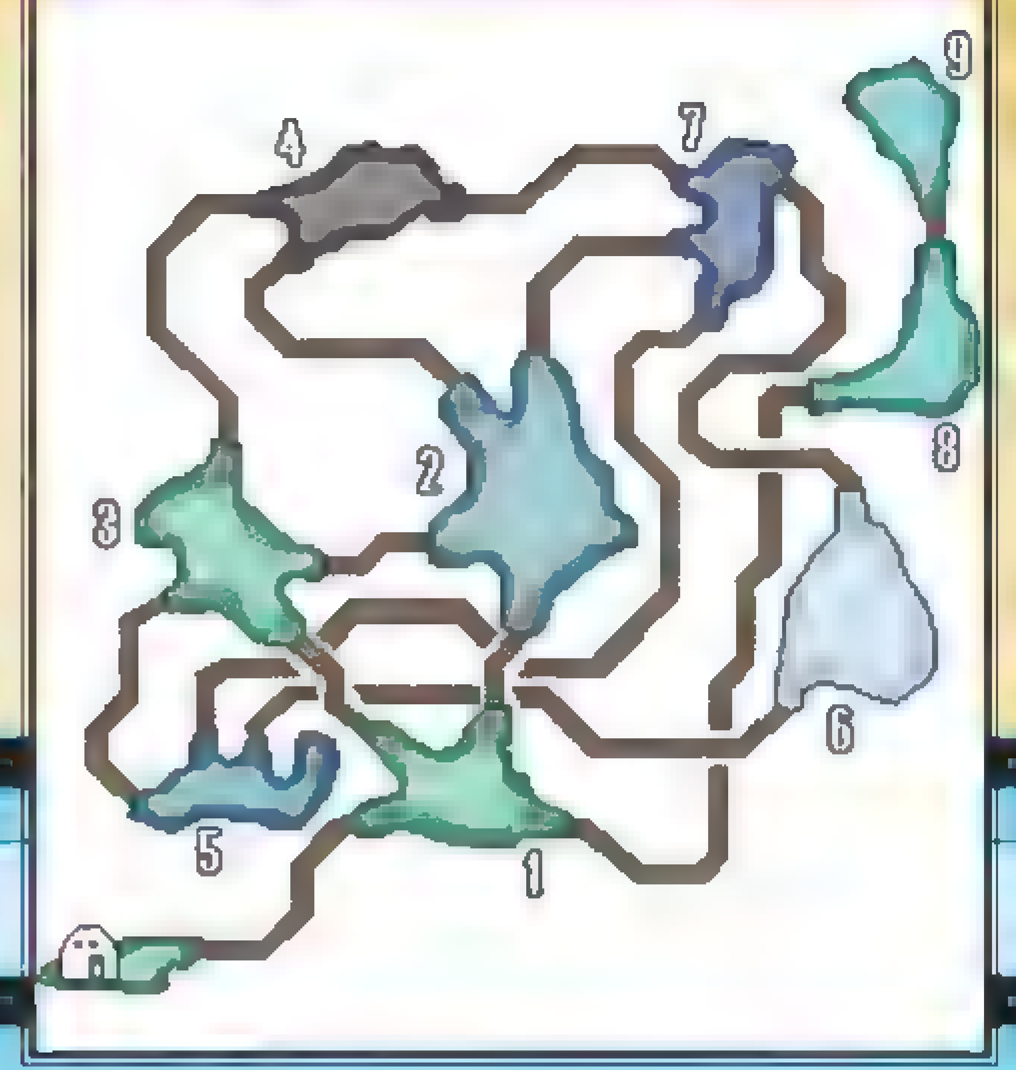
9区

地图	采集点	采集道具
	1	ウチケシの实、ペイントの实、カラの实
	2	ウチケシの实、カラの实、ハリの实
	3	げどく草、ツタの叶、ネンチャク草

10区

地图	采集点	采集道具
	1	钓りミミズ、石ころ
	2	武具玉、砥石、マカライト矿石、铁矿石、大地の结晶、水光原珠、黄金石のかけら、修罗原珠（上位）、坚武具玉（上位）、黄金石の块（上位）、なぞのお守り（上位）
	3	サシミウオ、ハリマグロ、キレアジ、小金鱼、はじけイワシ、黄金鱼、古代鱼（上位）、白金鱼（上位）
	4	光虫、钓りフィーバエ、雷光虫、不死虫、银色コオロギ、王族カナブン（上位）
	5	龙の卵、棒状の骨、なぞの骨

无论昼夜均是彻骨严寒，大部分地区都具有寒冷效果，玩家要注意常备热饮。另外该地图的8和9两个区平时不会显示，只有在大型怪物濒死时逃跑才会撞开道路出现的区域，这两个区只能在上位任务中开放。



营地

地图	采集点	采集道具
	1	ハリマグロ、眠鱼、キレアジ、锦鱼、小金鱼、ハレツアロワナ

1区

地图	采集点	采集道具
	1	ハチミツ、ツチハチノコ、虫の死骸
	2	不死虫、にが虫、雷光虫、ロイヤルカブト、イレグイモムシ、キラビートル、セッチヤクロアリ、虫の死骸、王族カナブン（上位）、マレコガネ（上位）、ゴットカブト（上位）
	3	怪力の种、忍耐の种、カクサンの实、ペイントの实

2区

地图	采集点	采集道具
	1	药草、霜ふり草、ネムリ草、オーロラ草
	2	カラの实、ペイントの实
	3	阳翔原珠、冰结晶、マカライト矿石、铁矿石、なぞのお守り、ベアライト石、ユニオン矿石（上位）、光るお守り（上位）、修罗原珠（上位）

3区

地图	采集点	采集道具
	1	雷光虫、光虫、イレグイモムシ、キラビートル、不死虫、虫の死骸、ロイヤルカブト、ドスヘラクレス（上位）、ゴットカブト（上位）、マレコガネ（上位）
	2	ネムリ草、药草、霜ふり草、オーロラ草
	3	砥石、冰结晶、石ころ

4区

地图	采集点	采集道具
	1	アイシスメタル、冰结晶、血石、マカライト矿石、阳翔原珠、大地の结晶、石ころ、グラシスメタル（上位）、琉璃原珠（上位）、深血石（上位）
	2	アイシスメタル、血石、大地の结晶、ライトクリスタル、冰结晶、黄金骨、武具玉、グラシスメタル（上位）、上武具玉（上位）、坚武具玉（上位）、深血石（上位）、黄金骨（上位）
	3	マンドラゴラ、アオキノコ、クタビレタケ
	4	なぞの骨、龙骨【小】、黄金骨、なぞの头骨、棒状の骨、龙骨【中】、いにしえの龙骨（上位）

5区

地图	采集点	采集道具
	1	アオキノコ、クタビレタケ、マンドラゴラ
	2	マカライト矿石、大地の结晶、阳翔原珠、なぞのお守り、血石、ライトクリスタル、アイシスメタル、グラシスメタル（上位）、ユニオン矿石（上位）、冰结晶（上位）、修罗原珠（上位）、琉璃原珠（上位）、光るお守り（上位）、深血石（上位）
	3	アイシスメタル、血石、大地の结晶、铁矿石、ライトクリスタル、黄金骨、さびた块、グラシスメタル（上位）、深血石（上位）、黄金骨（上位）
	4	大地の结晶、アイシスメタル、铁矿石、血石、武具玉、石ころ、グラシスメタル（上位）、上武具玉（上位）、坚武具玉（上位）、深血石（上位）
	5	棒状の骨、なぞの骨、カラ骨、なぞの头骨、黄金骨、いにしえの龙骨（上位）

6区

地图	采集点	采集道具
	1	砥石、灰水晶の原石、铁矿石、大地の结晶、なぞのお守り、冰结晶、ライトクリスタル、ユニオン矿石（上位）、阳翔原珠（上位）、修罗原珠（上位）
	2	石ころ、砥石、冰结晶
	3	オーロラ草、ネムリ草、药草、霜ふり草

7区

地图	采集点	采集道具
	1	铁矿石、大地の结晶、ライトクリスタル、なぞのお守り、石ころ、さびた块、武具玉、ユニオン矿石（上位）、坚武具玉（上位）、光るお守り（上位）
	2	なぞの骨、カラ骨、棒状の骨、なぞの头骨、いにしえの龙骨（上位）
	3	阳翔原珠、武具玉、大地の结晶、血石、ライトクリスタル、修罗原珠（上位）、琉璃原珠（上位）、上武具玉（上位）、深血石（上位）

8区

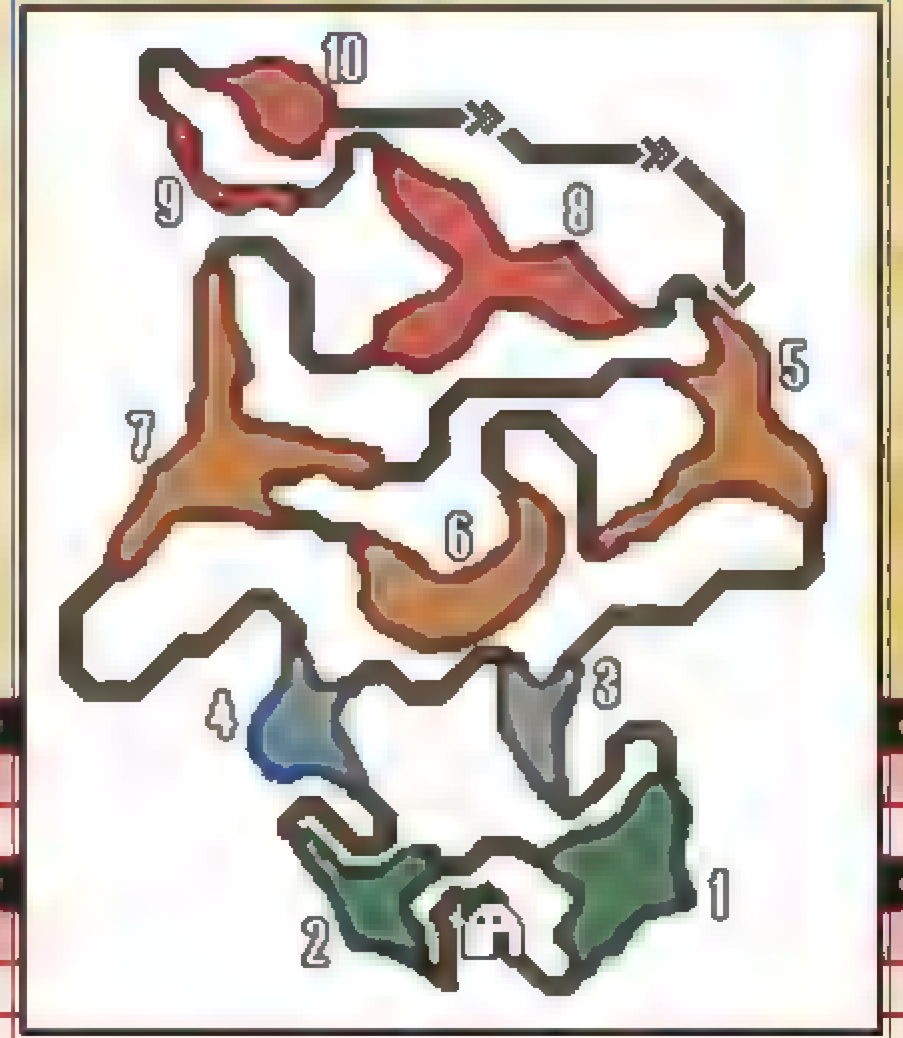
地图	采集点	采集道具
	1	砥石（上位）、石ころ（上位）、冰结晶（上位）
	2	霜ふり草（上位）、药草（上位）、ネムリ草（上位）
	3	雷光虫（上位）、不死虫（上位）、ロイヤルカブト（上位）、光虫（上位）、虫の死骸（上位）、イレゲイモムシ（上位）、キラビートル（上位）、ドスヘラクレス（上位）、マレコガネ（上位）、ロイヤルカブト（上位）、ゴットカブト（上位）

9区

地图	采集点	采集道具
	1	アイシスメタル（上位）、マカライト矿石（上位）、冰结晶（上位）、グラシスメタル（上位）、ライトクリスタル（上位）、阳翔原珠（上位）、光るお守り（上位）、血石（上位）、深血石（上位）
	2	カラ骨（上位）、なぞの骨（上位）、棒状の骨（上位）、黄金骨（上位）、いにしえの龙骨（上位）
	3	イレゲイモムシ（上位）、ロイヤルカブト（上位）、キラビートル（上位）、セッチャクロアリ（上位）、にが虫（上位）、不死虫（上位）、雷光虫（上位）、王族カナブン（上位）、マレコガネ（上位）、ゴットカブト（上位）

火山

喷出熔岩的灼热之地，栖息着诸多喜欢酷热环境的动物。这里的矿点很多，进入上位后还容易刷出太古块和护石，是上位猎人赚钱、赚农场点数和刷护石的最佳地点。



营地

地图	采集点	采集道具
—	—	—

1区

地图	采集点	采集道具
	1	怪力の种、火山椒の实、カクサンの实、ハリの实
	2	ツタの叶、トウガラシ、マンドラゴラ
	3	キラビートル、银色コオロギ、钓りフィーバエ、ドスヘラクレス、にが虫、不死虫、雷光虫、王族カナブン（上位）、マレコガネ（上位）、金色コオロギ（上位）
	4	火山椒の实、カクサンの实、忍耐の实、はじけクルミ、龙杀しの实

2区

地图	采集点	采集道具
	1	火药草、トウガラシ、药草
	2	キラビートル、银色コオロギ、ドスヘラクレス、光虫、ボンバッタ、虫の死骸、雷光虫、王族カナブン、マレコガネ、金色コオロギ
	3	石ころ、砥石

3区

地图	采集点	采集道具
	1	カラ骨、なぞの头骨、なぞの骨、棒状の骨
	2	石ころ、大地の结晶、砥石、ドラグライト矿石、なぞのお守り、燃石炭、ユニオン矿石（上位）、强燃石炭（上位）、坚武具玉（上位）、ドラグライト矿石（上位）、古びたお守り（上位）、光るお守り（上位）、修罗原珠（上位）
	3	石ころ、钓りミミズ

4区

地图	采集点	[illegible]
	1	银色コオロギ、セッチャクロアリ、ドスヘラクレス、光虫、不死虫、ボンバッタ、王族カナブン（上位）、マレコガネ（上位）、金色コオロギ（上位）
	2	カクサンデメキン、サシミウオ、シンドイワシ、锦鱼、バクレツアロワナ、ハリマグロ
	3	カクサンの实、火山椒の实、はじけクルミ、龙杀しの实
	4	ツタの叶、トウガラシ、マンドラゴラ
	5	石ころ、铁矿石、砥石、ドラグライト矿石、マカライト矿石、カブレライト矿石（上位）

5区

地图	采集点	采集道具
	1	火药草、トウガラシ、药草
	2	红莲石、上武具玉、大地の结晶、铁矿石、ドラグライト矿石、なぞのお守り、ベアライト石、マカライト矿石、カブレライト矿石（上位）、ユニオン矿石（上位）、古びたお守り（上位）、光るお守り（上位）、狱炎石（上位）、坚武具玉（上位）
	3	水光原珠、大地の结晶、铁矿石、砥石、燃石炭、武具玉、マカライト矿石、ユニオン矿石（上位）、红莲石（上位）、狱炎石（上位）、古びたお守り（上位）、光るお守り（上位）、坚武具玉（上位）、重武具玉（上位）、修罗原珠（上位）、太古の块（上位）、强燃石炭（上位）

6区

地图	采集点	采集道具
	1	石ころ、砥石
	2	石ころ、砥石
	3	カクサンの实、火山椒の实、火药草、ネンチャク草

7区

地图	采集点	[illegible]
	1	火药草、げどく草、ネンチャク草、药草
	2	铁矿石、ドラグライト矿石、なぞのお守り、燃石炭、武具玉、ベアライト石、マカライト矿石、阳翔原珠、强燃石炭（上位）、修罗原珠（上位）、坚武具玉（上位）、重武具玉（上位）、光るお守り（上位）、古びたお守り（上位）
	3	火药草、トウガラシ、药草

8区

地图	采集点	采集道具
	1	カラ骨、なぞの头骨、なぞの骨、棒状の骨
	2	怪力の种、忍耐の种、はじけクルミ、龙杀しの实
	3	红莲石、さびた块、铁矿石、砥石、ドラグライト矿石、なぞのお守り、燃石炭、ベアライト石、阳翔原珠、狱炎石（上位）、强燃石炭（上位）、古びたお守り（上位）、修罗原珠（上位）、太古の块（上位）

9区

地图	采集点	[illegible]
	1	红莲石、大地の结晶、ドラグライト矿石、なぞのお守り、ベアライト石、マカライト矿石、さびた块、カブレライト矿石（上位）、ユニオン矿石（上位）、狱炎石（上位）、光るお守り（上位）、古びたお守り（上位）
	2	上武具玉、大地の结晶、ドラグライト矿石、燃石炭、武具玉、阳翔原珠、カブレライト矿石（上位）、ユニオン矿石（上位）、狱炎石（上位）、强燃石炭（上位）、光るお守り（上位）、古びたお守り（上位）、重武具玉（上位）、太古の块（上位）
	3	红莲石、さびた块、铁矿石、砥石、ドラグライト矿石、燃石炭、マカライト矿石、カブレライト矿石（上位）、ユニオン矿石（上位）、光るお守り（上位）、古びたお守り（上位）、太古の块（上位）

10区

地图	采集点	采集道具
	1	红莲石、さびた块、上武具玉、铁矿石、砥石、ドラグライト矿石、なぞのお守り、マカライト矿石、坚武具玉（上位）、重武具玉（上位）、修罗原珠（上位）、なぞのお守り（上位）、光るお守り（上位）、太古の块（上位）
	2	石ころ、火药岩、大地の结晶
	3	上武具玉、水光原珠、なぞのお守り、燃石炭、武具玉、阳翔原珠、狱炎石（上位）、强燃石炭（上位）、光るお守り（上位）、古びたお守り（上位）、坚武具玉（上位）

村长、集会所关键任务列表

在游戏中需要完成特定等级的村长和集会所的任务才能开启温泉任务、农场设施等地方的更多要素，因此快速提升村长和集会所任务的等级就非常有必要了。游戏中每个等级的任务数量都非常多，不过每个等级里只需要完成少数几个关键任务就可以开启紧急任务，完成紧急任务后便可以开启更高等级的任务，下面列出村长和集会所各个等级所需完成的关键任务。

村长关键任务
1★
邪魔するジャギィは倒すべし
ブルファンゴを狩れ！
恐怖の予兆
青熊兽アオアシラ
2★
ざわめく森
砂原のならず者の长
ルドロス讨伐作战！
毒のフロギィ
踊るクルペッコ
3★
土砂龙ボルボロス！
水没林愚连队
强袭する孤岛の水流！
雪のちウルクスス
女王溪流を舞う
4★
砂上のテーブルマナー
眠りを诱う苍白
暗暗にうごめく猛毒！
赤甲兽ラングロトラ现る！
月下雷鸣
5★
漆黑の影
冰牙龙ベリオロス！
胁威！火山の铁槌！
空の王者リオレウス！
渾身のドボルベルク
6★
砂原の角龙を狩れ！
轰龙迎击战
火の海に栖む龙！
大砂漠の宴！！

集会所关键任务（下位）
HR1（3★）
土砂龙ボルボロス！
ロアルドロスを狩猎せよ！
彩鸟クルペッコの狩猎！
孤岛に向かう我が主のために
毒怪龙ギギネブラを追え！
HR2（4★）
红煌流星
砂上のテ　ブルマナ
女王リオレイアの狩猎
冰牙龙ベリオロス！
胁威！火山の铁锤！
无双の狩人
HR3（5★）
砂原の角龙を狩れ！
ドボルベルク流域
空の王者を狩猎せよ！
冻土に轰く咆哮
火の海に栖む龙！
峰山龙ジエン・モーラン

集会所关键任务（上位）
HR4（6★）
アオアシラが大变です×2
喧哗两成败！
土砂龙ボルボロス！
紫水の毒
彩鸟クルペッコの狩猎！
暗夜のナルガクルガ
HR5（7★）
大口に挟まれて
砂原で发生、风牙龙卷
暗中・迅速・太刀打ちの影
空の王者リオレウス！
ビリビリするらしいです
灰暗い火口の中から
月下の溪流に、双雷は轰く
HR6（8★）
动くこと、山の如し！
黑き怒りは夜阴を照らす
天と地の领域！
恐暴龙の根城
冰の楔
黑虎咆哮
大砂漠の宴！！
舞うは岚、奏でるは灾祸の调べ

虽说已经玩过《MH3》，但本作还是给了我不少的惊喜。首先是回归武器的改动，每种武器至少都有一两项进化，而且这些进化都能确实地为狩猎带来实质性的帮助。其次是怪物的种类，虽然删除了不少海龙种，但补充的怪物也非常卖力，尤其是本作标志性怪物雷狼龙，不同于其他怪物的动作模式让人觉得很新鲜。另外从这次的任务和武器数量中可以发现，Capcom还是留了一手的，看来《MHP3G》是跑不了了。（笑）

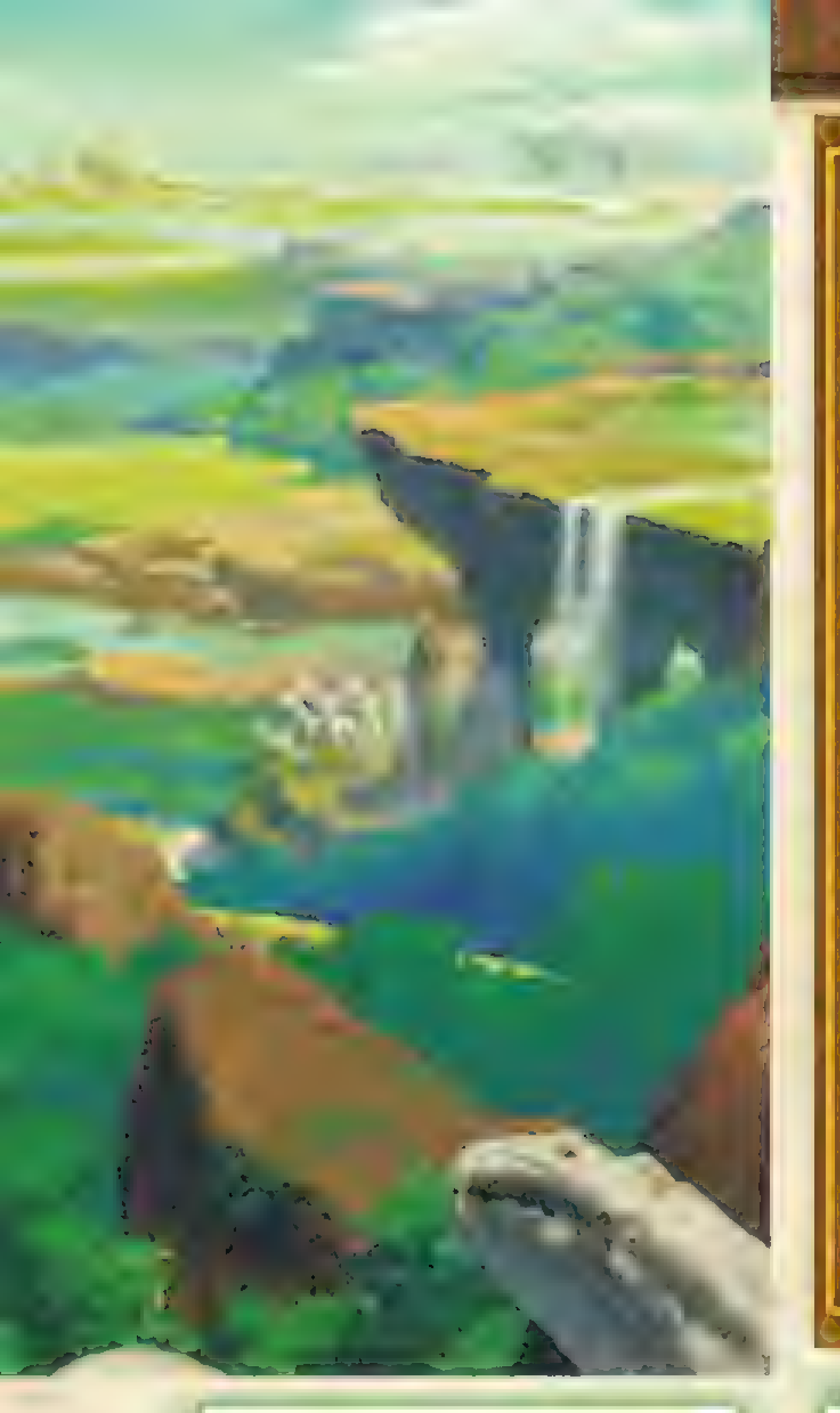
作为NDS平台年末最后的RPG大作，《二之国》的内容非常丰富，虽然主线流程并不算长，但大量的支线和任务再加上350余种心之战士足以让玩家投入大量的时间。本作与同捆发售的“魔法指南书”关系非常紧密，可能不少玩家面对谜题和任务都无从下手，希望本篇攻略能帮助读者们在二之国顺利地展开冒险。部分支线的细节和研究内容将在下辑《掌机王SP》中补完。

系统详解

菜单介绍

在游戏中按下X键便能调出如九宫格般的菜单，其中的众多功能都是随着剧情慢慢开启的。下面先做一个简单介绍，重要的系统会在后面单独进行讲解。另外在此界面下按Y、SELECT和START还将分别进入魔法、设定和存档界面。

1.アイテムポーチ：道具袋，可以查看、使用以及丢弃道具；2.合成なべ：合成锅，合成的方式有两种，左为根据从NPC处得到的配方（レシピ）直接合成，右为利用手头的素材自行尝试合成，合成失败的话素材是不会消失的；3.トレビン：碎片瓶，用于收纳得到的心之碎片；4.そうび・リンク：装备・链接，可以更换队员的装备，人类角色的武器和防具会根据剧情自动强化，无法随意更换，而心之战士在与装备进行链接后有机会获得不同效果的特性；5.育成カゴ：育成箱，随队的心之战士都容纳在箱中，玩家在这里可以与它们增进感情；6.いれかえ：变换队列，队伍中最多能容纳



场景说明

[illegible]

12名角色（特定剧情过后可以扩充候补成员，但它们无法获得经验），但能上场战斗的只能有3名；7.クエストノート：冒险笔记，可以查看主线剧情和任务委托的情况；8.おしえてストーン：内有四项栏目，从上到下分别是教程指南、心之战士图鉴、迷宫列表、冒险项目确认；9.能力ルーペ：能力放大镜，用于查看角色们的能力和特技等。

心之碎片

使用符文ハートピース可以从特定的NPC处取得心之碎片并收纳到瓶中，碎片共有8种，分别是：勇气、忍耐（がまん）、温柔（やさしさ）、干劲（やる气）、梦、爱、信任（信じる）、自信。要解决不同的事件和任务必须将心之碎片通过符文ハートキュア转移给有需要的人，这样还能从NPC处得到不同种类的幸福糖果（ハッピードロップ），糖果是能提高心之战士能力上限的珍贵道具。

在剧情得到トレビンレーダー后，上屏幕的小地图中发光的蓝点即表示该名NPC处可以得到心之碎片，而欧利瓦靠近他们后胸口也会闪烁绿光，部分上

屏幕不显示地图的区域一定要留神欧利瓦自身。每种心之碎片只能随身携带1个，如果已经持有某种碎片，纵使靠近能吸收到该种碎片的NPC，トレビンレーダ－也不会再提示，因此遇到任务委托有需要时就第一时间用掉碎片吧！

英雄图章

[illegible]的英雄图章（えいゆうスタンプ），集[illegible]

英雄证书	能力效果	所需卡片
えいゆうウォーク	行走的速度加快少许	1
えいゆうセンス	一定几率回避敌方的先制攻击	2
えいゆうステルス	不容易被敌人察觉	2
えいゆうラブ	育成心之战士时更容易加深羁绊	3
えいゆうショッピング	购物时得到一定折扣	5
えいゆうオーラ	更容易让心之战士成为同伴	5
えいゆうキャッシュ	移动时缓缓获得金钱	5
えいゆうラッキー	击倒敌人时更容易获得道具	7
えいゆうレジェンド	欧利瓦的HP和MP各增加100	10

战斗系统

首先介绍战斗中的指令：战斗（たたかう）、魔法（まほう）/特技（とくぎ）、道具（アイテム）、防御（ぼうぎょ）、替换（いれかえ）、强度（つよさ）、作战（さくせん）、逃跑（にげる），另外按下X和Y键的作用分别是自动战斗（おまかせ）和改变位置（はいち）。大部分指令都与普通RPG无异，选择“作战”可以对全体（ぜんたい）或个人（こじん）下达重视平衡（バランスじゅうし）、重视回复（かいふくじゅうし）、技能禁止（わざきんし）的指令，个中区别会体现在自动战斗中。

我方上场的队员只能有三名，但可以在9格范围内任意配置。站位靠前攻击力提升、防御力下降，站位靠后则防御力提升、攻击力下降，不过位置对魔法和特技的威力没有影响。本系统的意义不仅于此，敌方BOSS级角色的范围技能也可以利用改变站位而化解或是把伤害降到最低。比如利用1字型站位让前排的队员为后面的角色充当肉盾等等，具体要根据实际战斗来判断。

本作中还有名为ナイスP（Nice Point）的系统，当队员的攻击是敌方的弱点属性、成功回避敌方的攻击、或是通过改变站位处在敌方特技的效果范围以外，都会出现ナイス的字样，NP提升1点。当NP积累到最大值，角色头上就会出现きった字样，此时魔法/特技一栏中会增加一个发光的招式，即为队员的必杀技，消耗掉全部NP使出的必杀技能给敌方造成巨大伤害。当前积累的NP可以通过强度指令查看，不过由于战斗结束后NP就会清零，所以一般情况下本系统只在BOSS战中有所作为。

心之战士

1 捕获

除了在剧情中得到的同伴外，大部分心之战士需要在战斗中进行捕获。在剧情发展到精灵神殿后便能开启捕获系统。[illegible]击向敌方展现自己的强大，但注意不要把它们打死，当敌人头上出现心型标志时，[illegible]的歌正合心之战士的胃口，其头上便会出现[illegible]下水道了。

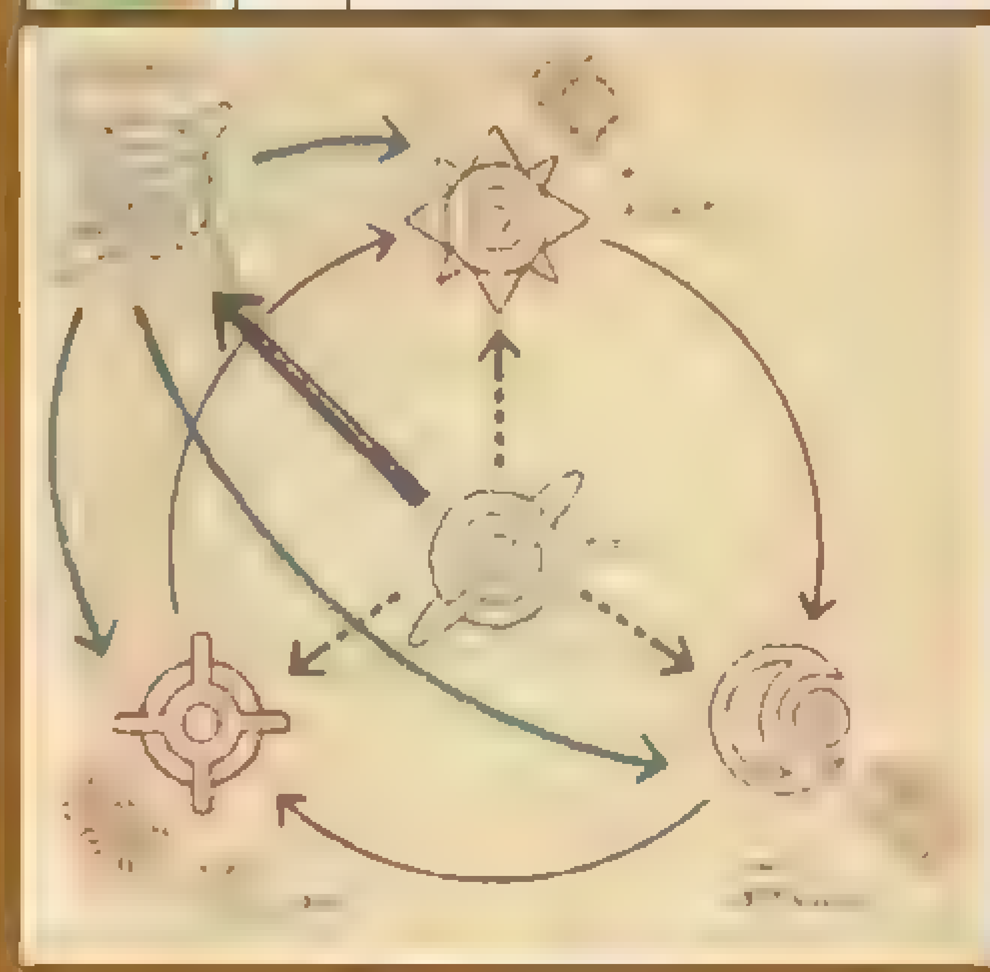
2 能力

本作的心之战士分为战士（せんし）、虫（むし）、兽（けもの）、妖精[illegible]内7项基本能力。

在能力界面右上方是心之战士对于火、[illegible]绿色—道具／饰品、黑色—特殊物品。不同的[illegible]耐性上升等效果各异的特性。

最后要说明的是种族左侧的烙印图案，这是心之战士与生俱来的属性，同种心之战士的烙印有可能截然不同，进化后烙印也有[illegible]抗性产生影响，而不同的烙印间也有一定的克制关系，具体请参看下表和附图。

图标	名称	效果
	星	体力稍多、风攻击稍强、不太容易中毒
	双星	体力很多、风攻击很强、不容易中毒
	日	成长稍快、火攻击稍强、不太容易被催眠
	双日	成长很快、火攻击很强、不容易被催眠
	月	攻击力稍高、水攻击稍强、不太容易混乱
	双月	攻击力很高、水攻击很强、不容易混乱
	环	最高的属性成长值稍高、最低的属性成长值稍低
	双环	最高的属性成长值很高、最低的属性成长值很低



▲烙印相互克制关系

3 育成

本作中的育成箱有些类似于当年红极一时的电子宠物，玩家们可以对心之战士进行抚摸（さわる）、玩耍（あそ[illegible]利用触控笔多与它们进行互动才能增进隐[illegible]8秒钟，如果心之战士有需求，头上会出现

图标，此时玩家再采取相应的行动即可，否则不但不能加深关系，还会有可能出现反效果。喂食可以从点心 [illegible]

[illegible]

果。宝石的效果是让它们学会新特技，但是 [illegible]

栏的颜色。如果长时间不管它们，心之战士 [illegible]

[illegible]

[illegible] 也能获得进化的机会。一

4 进化/转生

般情况下，最初级形态的心之战士可以进化两次，每次进化都将增加链接栏 [illegible]

5 存取

队中除了人物角色外，只能有9只心之战士同行，在特定剧情后还可以扩充9名候补成员。多出来的心之战士都将自动送入下水道 [illegible] 员以及下水道中寄存着的心之战士都是无法 [illegible] 放生。

联机要素

平时调查下水道口就可以进行联机，其主要包括三大功能：对战（たいせん）、交换（こうかん）、旅行蛋（タマゴ）。对战和交换中“だす”是建立主机，“みる”则是查看列表，玩过《PM》或《DQMJ》的玩家一定都不会陌生。另外在标题画面选择通信（つうしん）还可以通过Wi-Fi下载官方提供的“魔导士通信”，目前官方已经提供了一张下载券，带着它前往精灵神殿就能够换来心之战士ツノダー。Level-5宣称通信内容将持续1年，如果内容能达到《DQ IX》的丰富程度那绝对将是玩家的福音。

下面主要介绍一下本作的邂逅通信——

旅行蛋的使用方法。用旅程中得到的蛋票（タマゴチケット）可以在道具店更换旅行蛋，当然也可以直接购买。随着玩家游戏时间的增长，这些蛋的等级会慢慢提高，等级越高其中的内容就越好。联机时选择交换（こうかん）便可以与他人进行邂逅交换，成功交换后玩家会得到他人的旅行蛋，以及和自己旅行蛋等级相等的点数。想要按X键砸蛋（わる），必须要消耗与蛋等级相等的点数，即砸10级的蛋需要耗费10点。注意游戏中是不能砸自己的蛋的，而且同时持有旅行蛋的最大个数为4。

魔法符文

1级 ゲート

▲打开联系一之国和二之国的大门

1级 ファイアボール

▲给与敌方单体火属性伤害

1级 ヒール

▲回复我方单体的HP

1级 イマージェン

▲呼唤出心之战士

1级 アンロック

▲打开封印的锁

1级 ハートピース

▲提取心之碎片

1级 ハートキュア

▲给与心之碎片

1级 トーカー

▲与动物和植物对话

1级 エスケープ

▲瞬间从洞穴等迷宫中脱出

▲给与敌方单体水属性伤害

▲与徘徊的灵魂对话

▲让事物返回以前的状态

▲让植物迅速成长

▲治疗我方单体的毒状态

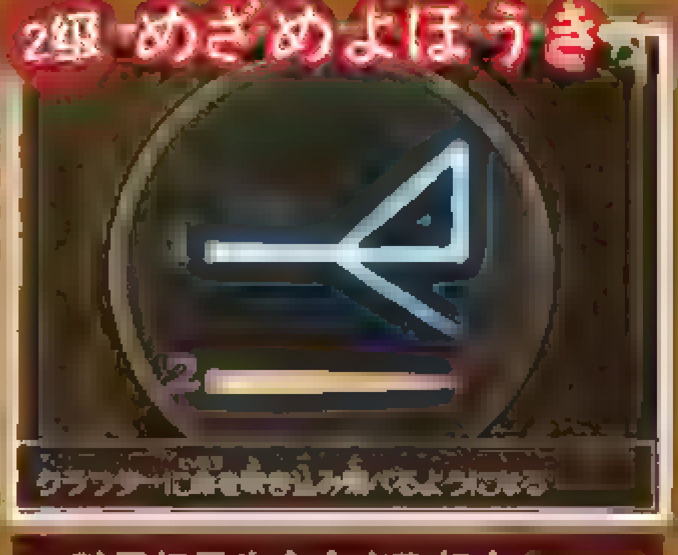
▲漂浮在空中少许进行移动

▲做出道路

▲生成合成锅无法做出的道具

▲用材料做出料理

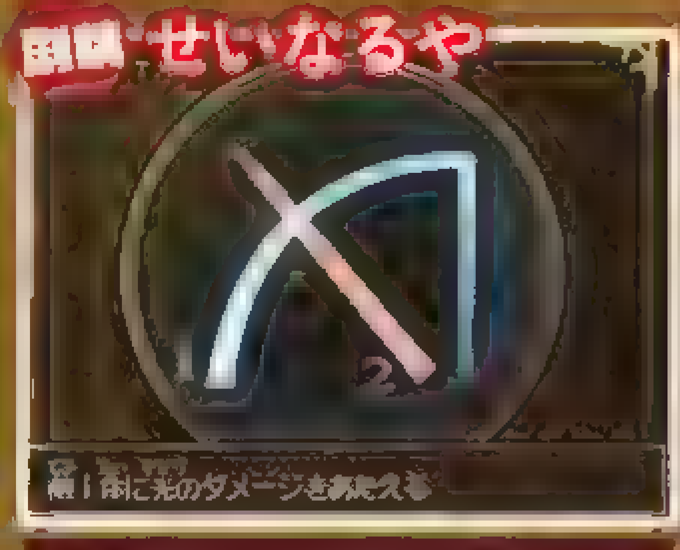
▲可以看到物体残留的思念



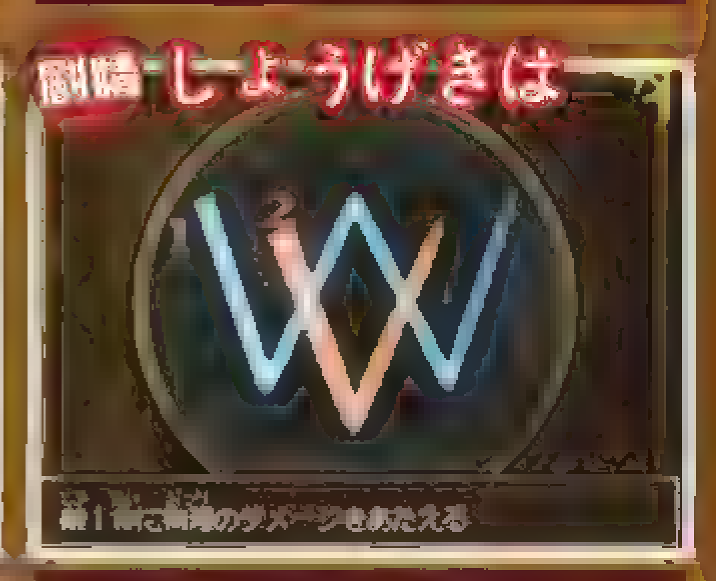
▲赋予扫帚生命令它飞起来

▲禁忌的魔法

▲提高我方全体耐性



▲给与敌方单体光属性伤害



▲给与敌方单体物理伤害

▲显示迷宫中宝物的位置

剧情 トレジャーサーチ

▲看见地图下隐藏的道具

剧情 テレポート

▲瞬间移动到访问过的城镇

▲给与敌方全体物理伤害

▲会出现什么效果听天由命

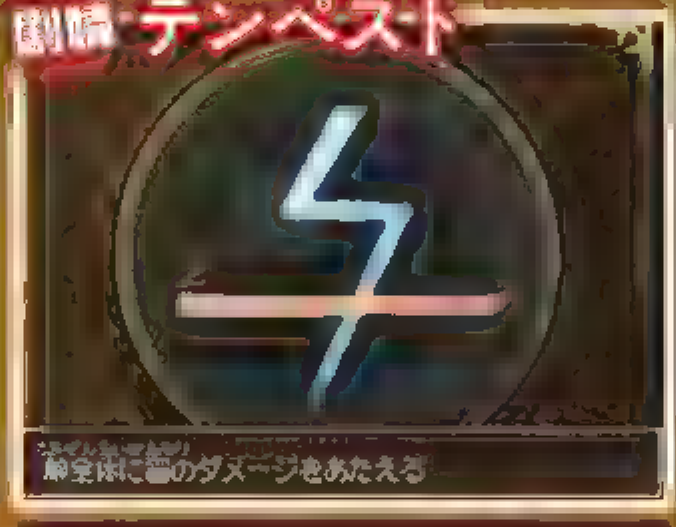
▲照亮洞窟内部

▲自由地操控非生命物体

▲让物体变沉重

▲召唤出心之战士发动强力攻击

▲封印敌方全体的特技

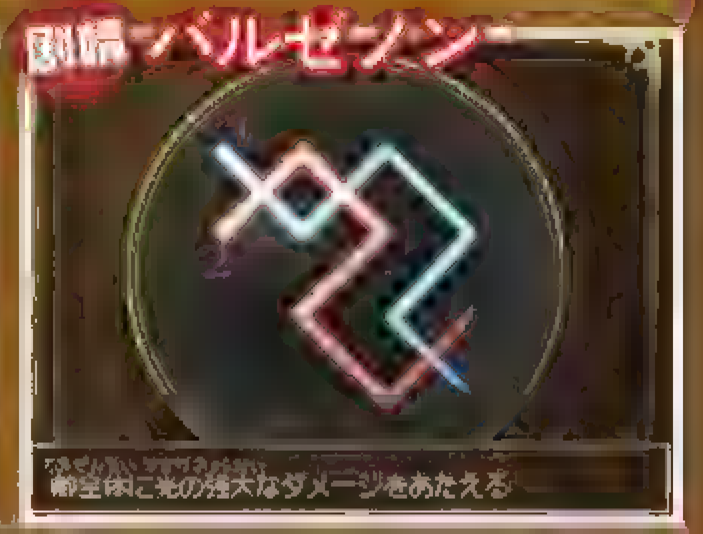


▲给与敌方全体雷属性伤害

▲我方单体HP完全回复

▲移动时不会被敌人发现

▲给与敌方全体暗属性伤害



▲给与敌方全体光属性伤害

主线攻略

ホットロイト

小镇“霍特罗伊特”的清晨一如既往[illegible]后按照上屏幕红色箭头所指示的路线回家即可。是夜、欧利瓦和马克将组装的小车推到了河边，正当欧利瓦兴奋地驾车飞驰时，轮胎的崩落让小车失控并冲入了河中。而另一方面，感应到欧利瓦遇到危险[illegible]骨的河水却诱发了娅莉的心脏病——

[illegible]

世界"二之国"，在那个世界里，黑暗魔导士加波肆意操控人心，反抗他的希兹库[illegible]

魔法，这就表示他是拥有清澈心灵的"传[illegible]二之国击退黑暗魔导士（随后的选项对剧情没有影响）。不过沉浸在丧母之痛中的[illegible]阿丽西娅一模一样。两个世界的居民灵魂是相连的，即在这个世界生活的人们在二之国里也同样存在，拥有相同灵魂的居民长相则非常相近，这就表明贤者阿丽西娅与欧利瓦的母亲拥有同一个灵魂。在二之[illegible]遭败北并被封印在了"邪心之玉"中。邪[illegible]所在，如若能救出阿丽西娅，这个世界的[illegible]命的希望，欧利瓦下定决心动身前往二之[illegible]并前往广场，画出ゲート的符文后便能打开通往异世界的大门。

北の森～泷の回廊

[illegible]枝。在北之森的岔路口先向左，在古之木处[illegible]イアボール和ヒール的符文，教学战后画出イ[illegible]路处向右行来到泷之回廊，蓝色的晶体可以[illegible]耗值会以红色字体显示，对方有抗性的话，HP损耗值则以蓝色字体显示。森林之主弱[illegible]

ゴロネール王国

[illegible]先后与门右侧和左侧的守卫对话，对着左侧[illegible]片やる气，再对右侧的守卫画出符文ハート[illegible]うスタンプカード的同时大门也会打开，前者是提高心之战士能力上限的食物，后者则关系到英雄证书的开启。由于欧利瓦身着"一之国"的服装，他也因此遭到了围观。一路向北前往王城，与门卫对话后接下任[illegible]一旁的告示板上可以看到支线任务的情报，[illegible]图章，积累到3枚图章与门卫对话可以得到道具店的购物许可。前往西边的道具店与老[illegible]正直に言ってあやまる，可以得到ふんわり

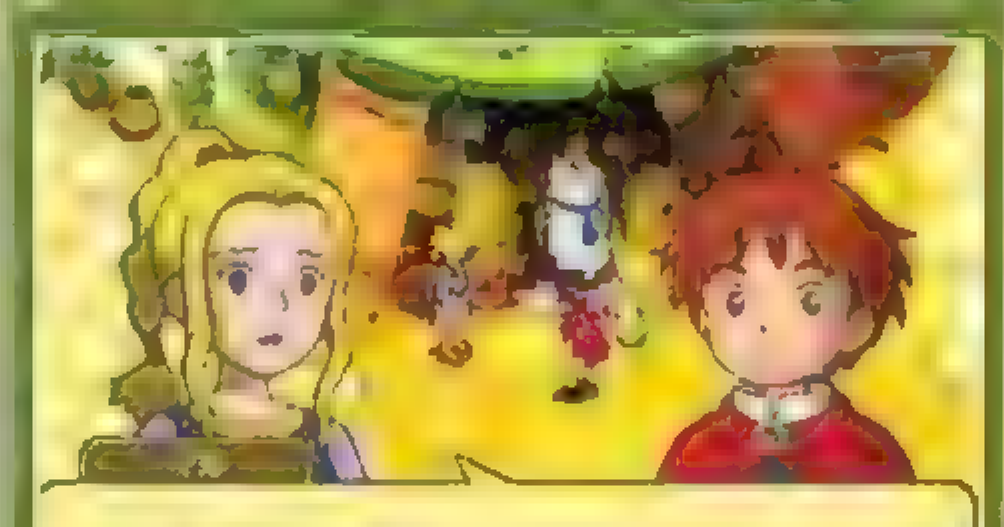
[illegible]兵处得知国王的心情很不好，原来国王钟爱[illegible]

回到霍特罗伊特后希兹库说出其实蕾拉大婶的宠物猫弗兰克就是国王，前往牛奶[illegible]了。在道具店打探到最近地下水道有一些异[illegible]かき（迷宫中紫色的宝箱目前无法开启，需[illegible]城归还了掏耳勺，但欧利瓦并没有如愿得到[illegible]缺乏干劲。在トレビンレーダー的作用开启[illegible]的やる気，返回王宫对国王使用ハートキュ[illegible]魔法（当然，符文还是得玩家自己画）。先不急着离开，城中的装备店已经可以使用了，这里还能开启装备菜单，另外也可以四[illegible]发任务。由于魔杖能力的提升，第2级的魔法都能够开启了，优先把这些符文都画出来吧！

モエールの森

离开格罗涅尔王国后向西南进入莫艾[illegible]生命之泉能让附近的植物茁壮地生长，但[illegible]的卵使用ときよもどれ，心之战士破壳而出后返回前一个场景，对着下方的黄色蘑[illegible]包围、命中率下降，BOSS弱点是风，第二个鸟型战士的特技可以派上用场，另外它使用的特技攻击范围在后两排。获胜后再[illegible]能顺利离开森林（迷宫中的绿色宝箱目前也无法拿到）。

ハスナシア王国



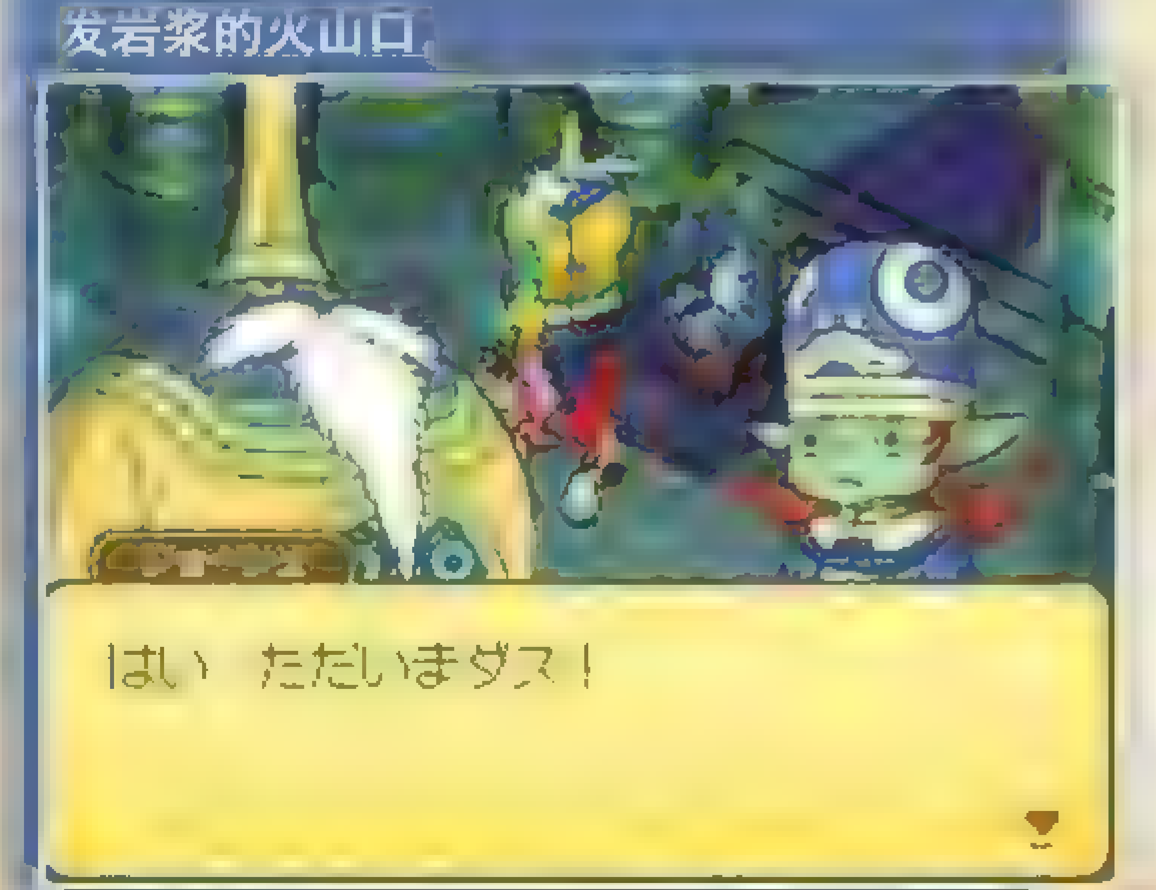
由大地图向东南移动来到巴巴纳西亚王国，这个沙漠中的王国以盛产巴巴纳而闻名，不过近期水果的产量却很少。在北侧的街道与索隆对话，身为四贤者之一的[illegible]双目无神。原来因索隆反抗加波，才让其[illegible]单被夺走了心之碎片，自己也将内心封闭了起来。为了找到其封闭内心的原因，两人先行返回一之国。前往町工厂地区的住宅街，听说雪莉父亲最近忙于工作、常常无法回家，脾气也变得有些暴躁。用アン

[illegible]由于体弱多病无法到户外活动，只能通过窗[illegible]是由内心造成的束缚。随后前往南工业区，两人目睹了雪莉父亲周身散发着「恶梦」的气息，恶梦是邪恶之心增幅后孕育而生的产物，罪魁祸首自然是加波，随即进入BOSS战，敌方黑暗效果的攻击范围是一个十字形，[illegible]明显弱点但攻击力不高，可以轻松战胜。[illegible]给库洛多，这样他也就恢复了原状。返回[illegible]罗克山，由于火山口的喷发造成巴巴纳的[illegible]的原因。另外山里还有一座精灵神殿，可以引出心之战士的能力。随后玛露和她的[illegible]なるや和しずめげきは两种魔法。

デカロック山

出城后向西行，在断崖处使用みえ[illegible]右侧则通向山顶，这里笔者选择优先进行[illegible]

能进行，先往两侧进行探索吧！往左走踩[illegible]向中间挤压，只要站到与最上方纹章图案一样的地面上坚持30秒即可。右下的道路[illegible]露之间进行切换，而调查地面上发光的石[illegible]据此原理控制两人缓缓会合并同时踩下两[illegible]及心之战士下水道也随之开启。返回半山[illegible]是水，喷出熔岩后地面上会有提示，下一[illegible]ジ把它们合二为一才能打开东北的大门。[illegible]一排，获胜后欧利瓦用巨石堵住了不断喷发岩浆的火山口。



港町ビッキーニ

前往巴巴纳西亚王国正南方向的港镇比基尼，同行的心之战士似乎得了寂寞病，[illegible]町后露天商人推销了一口无法打开的锅，以[illegible]号”，众人只得先行返回巴巴纳西亚王国。[illegible]

バハナシア王国

回到巴巴纳西亚王国前往王宫，女王卡[illegible]愿接见众人，但离开王宫时欧利瓦已经想到了方法——返回一之国。来到牛奶店门前却发现店铺已关门，不过从雪莉口中得知蕾拉喜欢的食物是奶酪。回到巴巴纳西亚广场的[illegible]

功拜见女王了。嗜吃如命的卡乌拉被夺走的[illegible]中的宝箱在地图上显示，后者则能发现大地图界面下隐藏的宝箱（全世界共有100个）。

港町ビッキーニ

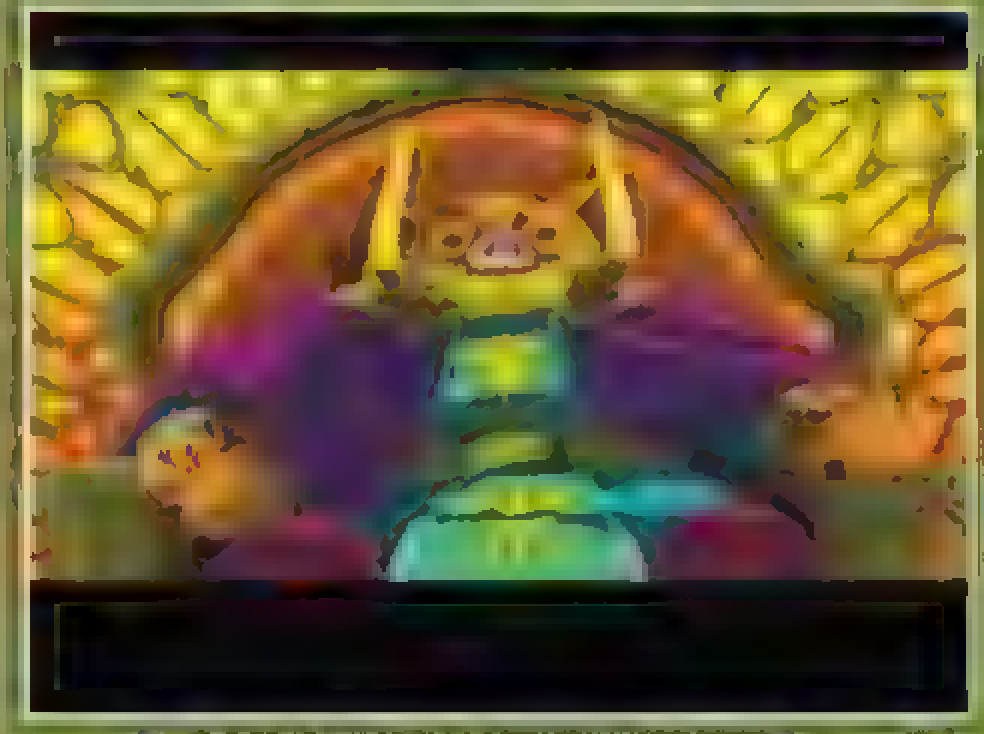
再次来到港镇的渡口与船长对话，接着要找镇长作别，名叫加伊洛的大叔上来搭话，拿到照片后却撒腿跑了。追上他后发现其身上也有噩梦的气息，随即进入二连战。首战用光属性魔法能造[illegible]照片，在听了欧利瓦的意图后他自愿带路，引领众人前往伯格帝国，新同伴加伊洛所持的特殊武器还能回收原本无法[illegible]航，一行人也向着新的目标进发！

デル・モカール

[illegible]世界地图也会展现在玩家面前。向东航行[illegible]居住在那里的传说之烟花工匠，德尔·莫

[illegible]
代币换装备。拜访烟花工匠后得知他已引[illegible]
的弟子。与头上有"！"号的NPC全部对话后再与玛露或加伊洛谈话，剧情过后到[illegible]
花工匠家，把师父身上的自信传递给弟[illegible]

ボーグ帝国



[illegible]
兵士の服，店主希望众人前往王宫拿药作[illegible]
以把损伤降低，获胜后得到了[illegible]，欧利瓦一行[illegible]人在逃窜中误闯了皇帝寝宫，在皇帝布西登的面具掉落后众人发现他竟然就是[illegible]

自己极度缺乏自信，无论是对相貌还是对[illegible]
身上的信じる带给皇帝，复原后的布西登认出加伊洛正是自己的兄长！加伊洛当年放弃了王位和贤者之力，这并不是出于同情，而是出于对弟弟的信任。在兄长的鼓励下，布[illegible]

ゴーストの谷

[illegible]
到来，夺走了居民们的内心，从此美丽的街[illegible]
只是一个亡魂。返回伯格帝国向皇帝禀明一[illegible]
要前去的话必须先通过雨林中的小村庄。欧利瓦在得到通行证ボーグパスポート后也习得[illegible]镇间瞬间移动了。

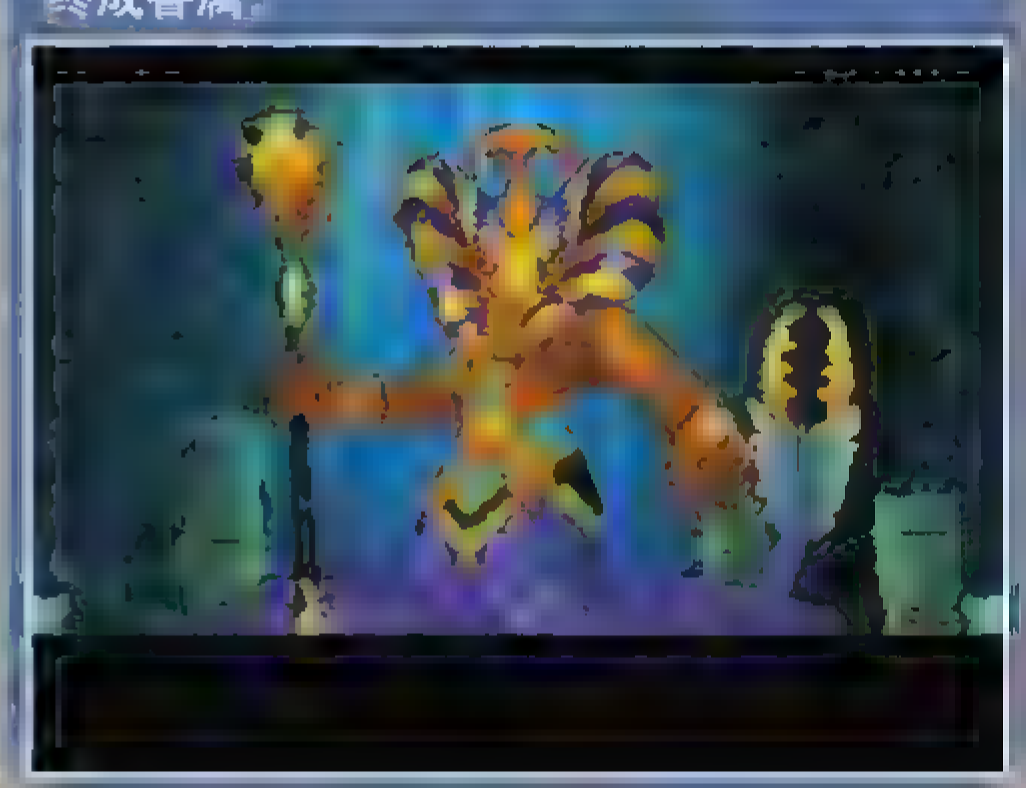
ジャンゴル村～龙の栖む洞窟

[illegible]
中最后一人的情报也算不虚此行，而海贼团[illegible]

[illegible]

ホーケルナット遗迹

乘船行至港町比基尼东北的海域，这里由于事故多发被称为"船之墓场"，水中突然跃出的巨大魔物便是船只沉没的原因。BOSS的弱点是风，获胜后下船向西南方向的遗迹前进。遗迹正面的大门是上锁的，先往[illegible]たいカギアカ可以开门，被魔法封印的门依旧用アンロック打开。在深处用あやつりいと符文推动石像压住机关便能继续深入。在右侧石像处得到かたいカギアオ可以打开中央的大门，随后再用アイテムマージ把钥匙合二为一打开深处的大门。调查四个石像让它们全部面朝南即可开门进入下层。跟着[illegible]陷阱），随后的大房间栅栏会红、蓝色交替地不断起降，出口位于右下方，另外三个方位则各有一个宝箱。用アンロック打开最深处的牢门，里面关着的是沙漠之青蛙王子，带着他返回最初看见青蛙的地方向右走，王子打开机关后便可以深入。在[illegible]き，青蛙王子的诅咒得以解开，有情人也终成眷属。



天空の街へイブン

[illegible]弱光，其全体攻击带有黑暗效果，由于是二[illegible]提前进行回复。第二个BOSS弱火，获胜后得[illegible]入手，但由于其威力并不完全玩家只能使用[illegible]

コクコナンダ洞窟

由德尔・莫卡尔里向东航行至浅滩，下船步行向北即可发现巨大的洞窟。进入 [illegible]

触发剧情后由东南出口离开，下一区域有骷髅图案的大门目前无法开启。先向东与 [illegible]

大门口后注意使用ふゆう来回避隐藏着的 [illegible]

是风，建议站成1字型后提高物防再与其周 [illegible]

サムラ村～大冰河穴

由德尔・莫卡尔里向西北航行来到冰 [illegible]

有人前来迎接。欧利瓦在道具店前吃冰晶 [illegible]

边的大冰河穴。第一个阶段的地形并不复 [illegible]

娅的身影，心急的欧利瓦急忙追了上去。 [illegible]

上巨大的镜子无法照出众人的身影，其中映出的是过去的人和事。之后的区域有看 [illegible]

[illegible]

性，在它给自己提高耐性后就要以きあい盾 [illegible]

到アイスフラワー。带着三块魔石返回天空 [illegible]

在部分区域无法降落。

レカ村

[illegible]

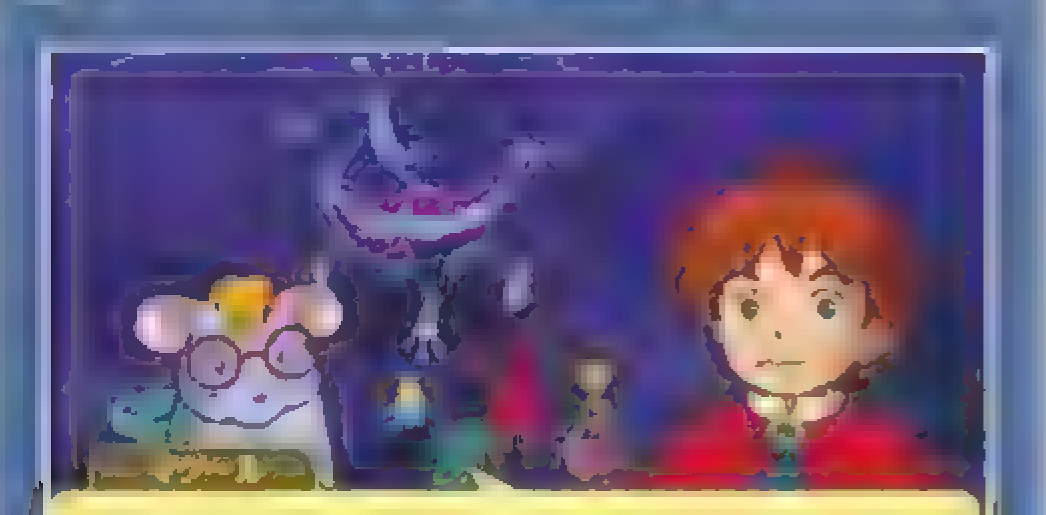
主"，把失魂者则被认为是"祝福之民" [illegible]

是为了阻止战乱，维持世间的安定。进入长 [illegible]

是把这里当做实验基地，而他的真正目的是 [illegible]

つながりのふえ。依次前往巴巴纳西亚王 [illegible]

死者の湖



在雾气弥漫的死者之湖，老鼠马咕噜不但夺走了笛子，还用邪心之玉吸走了玛露[illegible]觉得那副眼镜与好友马克非常相似，回到一之国的住宅街调查仓库，随后再前往河边便[illegible]的机动车夺走了娅莉是生命而无比自责，也因此放弃了梦想。获胜后欧利瓦将自己身上[illegible]点是水，多利用强力的召唤魔法吧，另外把队员全部配置在最后一行可以避免受到其毒雾攻击。击碎邪心之玉后，被吸走的无数灵[illegible]惊，加波亲口说出他与主角共有着同一个灵[illegible]与娅莉并非共有着灵魂的两体，而根本就是同一个人！阿丽西娅前往了一之国后化名为[illegible]然而她却因“母亲”的身分和情感为救主角而死。一旦击倒加波自己也将身死，而纵使[illegible]相让欧利瓦一蹶不振。赶来的同伴们让欧利[illegible]己不是仅仅为了自己个人，而是为了两个紧[illegible]

ナナシ城

[illegible]地，输入べるだーな后可开启大门。最后[illegible]送，区域广阔且蕴含着大量的宝箱。这[illegible]栏，高台上的天平哪一侧重，哪一侧的门就会开启，可以运用ヘビーウェイト[illegible]ル的话则开启中央的大门，左侧的门通往BOSS战。变身后的老鼠马咕噜弱点是[illegible]对幕后的黑手、万恶之源头——加波。加波的内心里是无尽的黑暗，而相对[illegible]为加波得到了永恒的生命，欧利瓦的容貌才一直保持不变。一旦把加波击倒，两人将共同迎来灭亡的结局，但这一切[illegible]加波召唤出的黑暗骑士，建议排成1字[illegible]提升自身的耐性，因此物理攻击才是本[illegible]道具准备充足的前提下，合理运用玛露[illegible]

通关以后

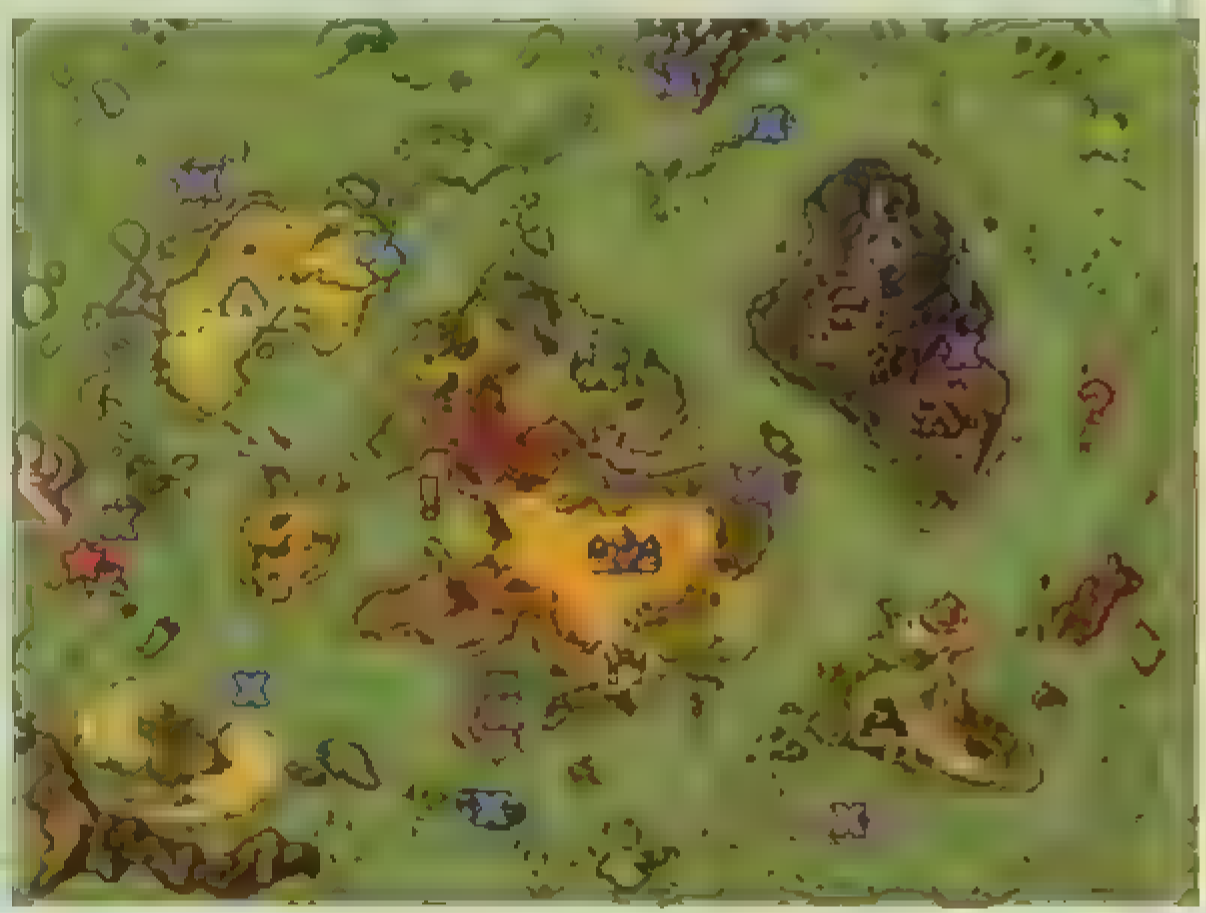
在悠扬的ED《心の [illegible] 示存档。读取带有星号的通关存档后欧利瓦出 [illegible] 云层掩盖的岛屿此时已露出了本来面貌，其 [illegible] VIP房间，利用摇出777后得到的チケット类道具可以在此欣赏动画和过场；斗技场出现 [illegible] 大战的研究家。至于地图东侧孤岛上的封印 [illegible] 任务委托请参看后面的内容。

支线攻略

四个封印宝箱与七枚奖章

利用符文トレジャーサーチ可以发现世界地图中隐藏的道具，其数量共有100个，限于篇幅就不一一细说了，这里介绍两个与隐藏宝物相关的重要的支线。下图中4个蓝色×号表示的点位处有四个封印宝箱，一一开启后信息提示“最后の封印が解けた”，此时乘船前往红色“！”号标示的海岛会遇到隐藏BOSS－グラァイル，击败它后得到的うみのオーブ能追加新的召唤技，而海岛上的宝箱中则能拿到よみガエル。

下图中7个紫色×号所示的点位可以找到7つのメダル，集齐7枚奖章后前往红色★所示的岛屿，利用トレジャーサーチ可以找到海贼基地的隐藏入口。入口的幽灵可以用スピリトーク进行对话，迷宫的结构则与魔法指南书P216的“古之魔法大战图”有关，走错的话会发生强制战斗，不过大部分都只是杂兵战。在显示字幕为“ここから目指すはチョ……”的路牌处使用ときよもどれ可以修复字迹，到达最深处后就可以挑战隐藏BOSS－キャプテンカース，获胜后能得到めいかいのフック。



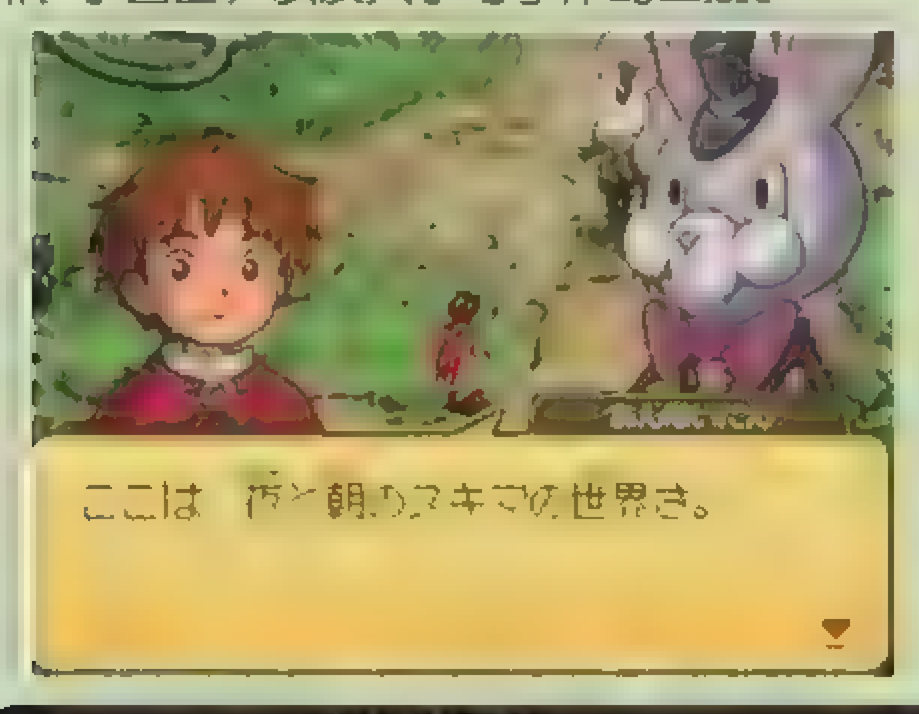
心之战士斗技场

[illegible] 种族的心之战士パンドラ。

级别	战斗	奖品
ライト	3场	レッドマーブル、いやしジュエル
ノーマル	4场	ゴールドドロップ、ひかりジュエル、グリーンマーブル
エキスパート	5场	スパークジュエル、ブラックマーブル
ファイナルカップ	5场	しゅくふくのたて、プラチナドロップ、てんせいドロップ
里・ファイナルカップ	7场	パンドラチケット、てんせいドロップ、あくまのかめん、グロウリング

梦境世界

在旅馆睡觉时有一定几率进入梦境世界，这里的解谜与魔法指南书P262的插画以及游戏原创的文字有一定联系，随着魔杖能力的提升，一些谜题才能慢慢解开。另外兔子先生处每次都能回答一道问题，答对后自动离开梦世界，下面直接给出所有答案，玩家在输入日文假名的时候要注意浊音、半浊音右上方的两点、小圆圈，以及大小写字体的区别。



北侧地面闪光点

おもいでのはな

苹果树左侧的地面

输入たまご，得到たびするタマゴ

苹果树下的宝箱

输入あかいつき，得到きつけのこづち

中央断桥

画出みえざるみち

西岸时钟

画出ときよもどれ，收得心之战士クロロ

西岸的宝箱

南端烛台处左侧和上方的蜡烛使用ファイアボール，得到ほのおのプリズム

再次调查开启过的宝箱选第1项，单挑战获胜后可以得到道具，西岸的是せいじゃのひとみ、东岸的是ベリー×2

蜡烛上方的木棍处

站在上方使用まほうのランタン，出现ひかりジュエル

兔子的问题1
"空をとぶの
输入11，得到すっきりコーヒー

兔子的问题2
"目をこらして
输入くじら，得到ちからの[illegible]

兔子的问题3
真実はひとつ
输入0，得到せんしのけん

兔子的问题4
"今から出す
输入なし，得到ソーセージ×5

兔子的问题5
逆さは反対
输入きた，得到らいう[illegible]

兔子的问题6
"川の上には
输入そら，得到キャラメル×[illegible]

兔子的问题7
"クマがオオカミ　　",
输入そう，得到へびがわマント

兔子的问题8
"この世界に
输入きのこ，得到ヨーグルト×[illegible]

兔子的问题9
[illegible]
输入[illegible]，得到ふんば[illegible]

兔子的问题10
"[illegible]目は川
画出青文字[illegible]，得到[illegible]

兔子的问题11
真実とは
输入[illegible]，得到ふしぎなせ[illegible]

兔子的问题12
[illegible] 立ち向かう
[illegible]BOSS[illegible]

魔法大战研究家

通关后天空の街ヘイブン的宫殿内会出现一位研究家，他会根据魔法指南书P216的“古之魔法大战图”问玩家一些问题，下面给出全部的答案，依然要提醒玩家注意看清日文假名。

问题1　“战いの中で　　”，输入ぶり，得到こうげんのはな

问题2　“れの塔を　　”，输入てらとぶとん，得到てつのはぐるま

问题3　“ウツキーが　　”，输入いのしか，得到チョコバナナ×5

问题4　“ホエルンに　　”，输入ちょき，得到バナナ×10

问题5　“敌のキャン　　”，输入ばあん，得到にげみちのかね

问题6　“魔法使い　　”，输入ひゅん，得到かっちりすすか

问题7　“犯人は光る　　”，输入ほくせい，得到マスカット×5

问题8　“[illegible]”，输入[illegible]，得到まんまるタマゴ×10

问题9　“青い魔法　　”，输入まほうふうじ，得到はじゃのふで×5

问题10　“ダブルサタ　　”，输入にゃん，得到ブラックシンク

问题11　“魔法は　　”，画出符文デ[illegible]スト，得到ひかりのかけら×5

问题12　“ワルグルの　　”，输入も-た-ん，得到ふわふわわたあめ×3

问题13　“杖の先から　　”，画出符文ひょうけつ，得到ゆきのけっしょう×2

问题14　“3本指の　　”，输入となりのゆうま，得到せんしのあしあと

问题15　“友达で　　”，输入がうりお，得到フルーツサンド×5

问题16　“指轮が　　”，输入ゆき，得到ゆきダイコン

问题17　“7から1　　”，输入ほし，得到いのりのかぶと

任务委托

[illegible]

编号	任务名称	接受地点・人物	解决方法	任务报酬	图章
001	やる気のない门番	ゴロネール王国・右侧门卫	用ハートキュア给与其やる气	オレンジドロップ、えいゆうスタンプカード	2
002	ゴロネール城に入ろう	ゴロネール王国・王城门卫	えいゆうスタンプ超过3枚	无	2
003	らくがきを消そう	ゴロネール王国・装备店后高台上的NPC	调查并清除墙上的3幅涂鸦	无	2
004	ゴロネールこうか集め	ゴロネール王国・广场铜像前NPC	调查城中的罐子和木桶，收集5枚ゴロネールこうか	ネコおうのバッヂ	3
005	古の木のたのみごと	北の森・古之木	在北の森和迷の回廊区域内调查发光地面，收集2个ようじゅつきのこ	いにしえのは	2

编号	任务名称	接受地点・人物	解决方法	任务报酬	图章
006	グルメマニア	バパナシア王国・西侧街道的NPC	前往デル・モカールシ买回特产ミジミがい	スパイシーピラフ配方	4
007	ノドに効くクスリ	バパナシア王国・十字路口北侧街道的女性	用2个ハチハナのミツ和1个どくけしそう做出うたひめのひやく	チョコケーキ×2	4
008	梦见る少年	港町ビッキーニ・船着场男性	对话后答はい，前往サムラ村与旅馆门口的NPC对话答はい，后面的问题对错都无影响	スノーアイス	4
009	少年とスイリュウ	港町ビッキーニ・广场的少年	在港町ビッキーニ东北的森林处捕获红色的スイリュウ	しおかぜのマント	3
010	ホエルン退治	港町ビッキーニ・船着场边民家内的NPC	乘船前往火山南边的海域击倒ホエルン（随机遇敌）	アクアマーク、タマゴチケット	4
011	バパナ大好き亲子	バパナシア王国・索隆商店附近的男性	把バパナ送给港町ビッキーニ广场穿紫色衣服的NPC	バパナパフェ配方、チョコバパナ配方、フルーツサンド配方	3
012	キセキを起こしてみて	デル・モカール・赌场的男性	在赌场的老虎机上摇出777	みずのくびかざり、タマゴチケット	5
013	ラブレター配达	ボーグ帝国・旅店门口的NPC	将ロビンのてがみ送给西区民家的女性，再把エレナのてがみ带回来	まんぷくバーガー×10	4
014	二ノ国と一ノ国の职人	ボーグ帝国・黑市门口的NPC	将こわれたモーター交给一之国工业区工厂外的NPC进行维修	ブレイブメイル	6
015	开かないバルブ	ボーグ帝国・通向黑市的街道边的NPC	带来心之战士ブヒスパナ（ゴロネール王国地下水道出没）和ブヒレンチ（ボーグ帝国附近出没）	ふうすいリング	6
016	魔よけのお守り	ボーグ帝国・民家门口的NPC	带来ひすいのたま（ジャンゴル村东北树林中的宝箱处可以得到）	まもりのブローチ	4
017	黄色いチョウ	天空の街ヘイブン・民家的NPC	在ゴロネール王国道具店右上的街道或东北区域的墓地，调查花丛抓到黄色のチョウ	せいじゃのひとみ	4
018	イマージェンアレルギー	天空の街ヘイブン・民家门口的NPC	带来ばんのうやく、めがみのなみだ，まほうやく，(取得方法：完成任务074、ゴロネール地下水道紫色宝箱、大冰河穴宝箱）	だいちのなみだ	6
019	魔法使いなの?	サムラ村・民家的女性	带来心之战士カラケラ（ホムホム的进化型，原型在大冰河穴附近出没）	まほうやく×3	6
020	ネコ人と鼻タッチ	ゴロネール王国・旅店附近的猫人	对话时用触控笔点击它的鼻子，才能触发任务。之后需要与的8位猫人对话并点击鼻子，它们分别位于バパナシア王国道具店附近、港町ビッキーニ船着场民家二楼、デル・モカール旅店内、ボーグ帝国街道二楼、ジャンゴル村ツバクロ商会内、天空の街ヘイブン旅店附近、サムラ村道具店附近，レカ村长老家附近	ねこのはなかざり	7
021	イマージェン调查员	バパナシア王国・喷泉广场右上的NPC	带来有かえん特技的心之战士（デカロック山出没的ツノノコ即可）	こうそうのうでわ	3
022	いやしのイマージェン	バパナシア王国・喷泉广场右上的NPC	带来心之战士フラローズ（フラピーチ的进化型，原型在ゴロネール王国地下水道出没）	ひだまりのゆびわ	4
023	进化したガリビョ	バパナシア王国・喷泉广场右上的NPC	带来心之战士ガリビョアルファ和ガリビョベータ（即ガリビョン的两种进化型，原型在龙の栖む洞窟出没）	そうぢからシール	7
024	幻のイマジェン	バパナシア王国・喷泉广场右上的NPC	带来心之战士ナウティー（即ビゴール的进化型，原型在ジャンゴル村附近出没）	ふんせきめがね	7
025	モーヤのイマジェン	バパナシア王国・喷泉广场右上的NPC	带来心之战士ユウマのパパ（即となりのユウマ的进化型，原型在大冰河穴出没）	グロウリング	10
026	父亲を想う娘	サムラ村・道具店附近的NPC	前往ジャンゴル村与广场扶梯下方穿着防寒服的男性对话	まほうのうでわ、タマゴチケット	4
027	ノコギリをなくした男	ジャンゴル村・北出口边的NPC	在龙の栖む洞窟附近的闪光点处得到コリンのノコギリ	ひすいのナイフ、タマゴチケット	4
028	船体修理	ジャンゴル村・广场扶梯下方穿防寒服的男性	接下任务后与村北出口边的NPC对话，取得ガッチリウッド即可	せいなるわきみず	4
029	アレクのリベンジ	港町ビッキーニ・入口边穿防寒服的男性	击倒ジャンゴル村西边海域的ホエルンブロー（随机遇敌）。完成后前往サムラ村找他还能得到かがやきのゆびわ	りょうしのきお	6
030	极上お造り盛り合わせ	サムラ村・商会附近的男性	从大冰河穴第一个区域西北角有巨大浮冰的水边取来せんねんこおり	ホタルエビ×10	4
031	美味アンコウなべ	サムラ村・商会附近的女性	先去大冰河穴取来せんねんこおり，带着它到从デカロック山的山顶融化成せんねんすい	アッサリがい×5、アイスなべ的配方	6
032	魔法使いミラント	ゴロネール王国・墓地的幽灵	依次选择：右上、4、反时计回り	ばっちりコーヒー×3	3
033	アストラム语について	ゴロネール王国・墓地的幽灵	依次输入：なるほど和さいこうきゅう	ミストローブ	3

编号	任务名称	接受地点・人物	解决方法	任务报酬	图章
034	よろいの秘密	バパナシア王国・西侧街道边的幽灵	前往本地的装备店调查左侧的盔甲，得到ふうすいリング后返回	ふしちょうのはね×3	4
035	新たな合成レシピ	港町ピッキーニ・桥边的幽灵	用キャメル和のうこうミルク各1个做出なまキャラメル	アクセルブーツ的配方	4
036	あるルーンの成り立ち	デル・モカール・仓库街的幽灵	输入：3	ストライプマント	5
037	仲间が唱えた魔法	ボーグ帝国・街道边的幽灵	画出オーラパリア的符文	どうけのかめん	6
038	ある魔物の记忆	天空の街ヘイブン・商会外的幽灵	击倒ゴロネール王国东北小岛ムシバッカ上黄色的蝴蝶型敌人ジゼリーナ	ぐんしのあしあと	6
039	秘密の暗号	レカの村・商会附近的幽灵	输入：とうのうえに	いにしえのせきひ	5
040	大贤者ミラント	ゴロネール王国・墓地的幽灵	画出符文ひょうけつ、再画出符文イーゼラー	习得暗黑魔法イーゼラー	7
041	モーヤの塔の顶	ゴロネール王国・墓地的幽灵	前往ボーグ帝国西南海岸边击倒ゴーリオン	モーヤのかぎ	10
042	苗木を育てる男	ゴロネール王国・城门北侧街道的男性	用ハートキュア给与其やる气	オレンジドロップ、パリパリレタス×3	2
043	ネコ人の少年	ゴロネール王国・装备店附近的猫人	用ハートキュア给与其やる气	ブルードロップ、ギョギョうお×4	2
044	旅人との出会い	ゴロネール王国・广场上的旅人	用ハートキュア给与其やる气	パープルドロップ、ちからのませき	2
045	绘笔をもう一度	バパナシア王国・东侧街道的画■	用ハートキュア给与其やる气	オレンジドロップ、こくようせき	2
046	先生归ってきて	バパナシア王国・喷泉广场右侧的老师	用ハートキュア给与其やさしさ	イエロードロップ、こもれびのゆびわ	2
047	臆病者の兵士	バパナシア王国・十字路口的士兵	用ハートキュア给与其勇气	パープルドロップ、てつのつるぎ	2
048	旅立ちの时	港町ピッキーニ・广场的父女	用ハートキュア给与其勇气	パープルドロップ、スリップシューズ	2
049	スパ大好き！	バパナシア王国・旅店门口的NPC	用ハートキュア给与其がまん	ブルードロップ、のうこうミルク×5	2
050	とめられない旅人	港町ピッキーニ・旅店门口的旅人	用ハートキュア给与其がまん	グリーンドロップ、ベリーヨーグルト×3	2
051	トリック・スター	デル・モカール・商会门口的NPC	用ハートキュア给与其がまん	ブルードロップ、アクセルブーツ	2
052	ナンパする旅人	デル・モカール・入口附近的旅人	用ハートキュア给与其勇气	イエロードロップ、こうげんのはな	2
053	きれいな踊り子さん	ゴロネール王国・广场右侧民家内NPC	用ハートキュア给与其自信	グリーンドロップ、あさぬのふく	2
054	フライングボートの兄弟	港町ピッキーニ・商会附近的NPC	用ハートキュア给与其自信	イエロードロップ、みずぐものふく	2
055	さらば荣光の日々	デル・モカール・仓库街的NPC	用ハートキュア给与其自信	パープルドロップ、かっちりフラワー	2
056	人间失格な旅人	ボーグ帝国・街道边的旅人	用ハートキュア给与其やさしさ	ブルードロップ、ふわふわそう	3
057	タイホするぞ！	ボーグ帝国・王宫外街道左侧的NPC	用ハートキュア给与其がまん	イエロードロップ、ドリルマスク	3
058	ローラの决意	ボーグ帝国・商会附近的NPC	用ハートキュア给与其勇气	ブルードロップ、かぜのくびかざり	3
059	ボーグの母	ボーグ帝国・道具店附近的NPC	用ハートキュア给与其信じる	グリーンドロップ、ポークポテト×3	3
060	机械好きの男	ボーグ帝国・黑市附近的NPC	用ハートキュア给与其自信	パープルドロップ、てつのはぐるま	3
061	高いトコこわい！	ジャンゴル村・旅店边的少年	用ハートキュア给与其勇气	イエロードロップ、マタタキノコ	3
062	全てを疑う旅人	ジャンゴル村・广场的旅人	用ハートキュア给与其信じる	オレンジドロップ、いにしえのは	3
063	だらしない女	天空の街ヘイブン・旅店附近的女性	用ハートキュア给与其がまん	ブルードロップ、しんぴのうでわ	3
064	传えたいこと	天空の街ヘイブン・道具店附近NPC	用ハートキュア给与其やさしさ	オレンジドロップ、ゆうきのバッヂ	3
065	空に浮かぶ街	天空の街ヘイブン・宫殿内的NPC	用ハートキュア给与其信じる	パープルドロップ、あおぞらのマント	3
066	悩める女兵士	天空の街ヘイブン・宫殿外的NPC	用ハートキュア给与其信じる	イエロードロップ、てつかめん	3

编号	任务名称	接受地点・人物	解决方法	任务报酬	图章
067	迷の旅人	天空の街ヘイブン・旅店附近的旅人	用ハートキュア给与其自信	パープルドロップ、ひすいのたま	3
068	逃げてきた二人	バババナシア王国・喷泉广场左侧的女性	用ハートキュア给与其爱	グリーンドロップ、ファイアマーク	3
069	忧いのドクター	ボーグ帝国・民家内NPC	用ハートキュア给与其爱	オレンジドロップ、ふしちょうのはね	3
070	森の番人	ジャンゴル村・商会附近的NPC	用ハートキュア给与其爱	ブルードロップ、つわもののやり	3
071	泪の理由	ジャンゴル村・道具店附近的NPC	用ハートキュア给与其爱	グリーンドロップ、いやしのせいすい	3
072	爱せない旅人	サムラ村・广场的旅人	用ハートキュア给与其爱	イエロードロップ、アイスフラワー	3
073	私の嫌いな私	レカの村・长老家附近的NPC	用ハートキュア给与其やさしさ	イエロードロップ、けがわのコート	5
074	救世主の歌	レカの村・商会附近的女性	用ハートキュア给与其信じる	オレンジドロップ、ばんのうやく×2	5
075	ディア・ダンサー	デル・モカール・入口附近的女性	用ハートキュア给与其梦	オレンジドロップ、かぜきりばね	5
076	传说の狩人	ジャンゴル村・广场附近的NPC	用ハートキュア给与其梦	オレンジドロップ、グリーンマント	5
077	希望の芽	サムラ村・民家附近的女性	用ハートキュア给与其梦	グリーンドロップ、ゆきダイコン×5	5
078	石の塔	レカの村・神殿附近的NPC	用ハートキュア给与其梦	パープルドロップ、ばかぢからシール	5
079	さすらいの旅人	レカの村・神殿附近的旅人	用ハートキュア给与其梦	ゴールドドロップ、せいれいのうでわ	5
080	はねるゲータカ讨伐	商会领取	前往ゴロネール王国东南的圆形空地击倒はねるゲータカ	あおいこうばく	3
081	イノシカ讨伐	商会领取	前往ゴロネール王国南边的森林击倒イノシカ	はねのけん	5
082	みじゅくババナン讨伐	商会领取	前往バババナシア王国北边的绿洲边击倒みじゅくババナン	ほのおのプリズム	3
083	カークス讨伐	商会领取	前往バババナシア王国东边的沙漠击倒カークス	スカルクロウ	5
084	チョッキン讨伐	商会领取	前往バババナシア王国西边的沙漠击倒チョッキン	こくようせき×3	3
085	ファン讨伐	商会领取	前往港町ビッキーニ东北的森林击倒ファン	かぜきりばね	3
086	ゴロス讨伐	商会领取	前往デル・モカール西南海岸边击倒ゴロス	ゆきのけっしょう×2	3
087	ビゴール讨伐	商会领取	前往デル・モカール东南海岸边击倒ビゴール	クールロック	3
088	ブヒレンチ讨伐	商会领取	前往ボーグ帝国南边平原击倒	てつのはぐるま×2	3
089	アスベトン讨伐	商会领取	前往ボーグ帝国西北击倒アスベトン	だいじへのうでわ	5
090	ヒョンベー讨伐	商会领取	前往クビナガ岛西北森林击倒ヒョンベー	ワイルドダガー×3	3
091	グリフォス讨伐	商会领取	前往クビナガ岛南边森林击倒グリフォス	ウィンドクロウ	5
092	ガリビョン讨伐	商会领取	前往クビナガ岛西南小岛击倒ガリビョン	くろはがね	3
093	ゴレムン讨伐	商会领取	前往クビナガ岛东边小岛击倒ゴレムン	ギアースラッシュ	5
094	となりのユウマ讨伐	商会领取	前往サムラ村西北空地击倒となりのユウマ	せいじゃのひとみ×3	3
095	ジャイウォータ讨伐	商会领取	前往大冰河穴西南击倒ジャイウォータ	ギガントメイル	5
096	トノシシ讨伐	商会领取	前往ゴースト谷西南击倒トノシシ	やみのつばさ	5
097	オキシドン讨伐	商会领取	前往死者の湖的西海岸击倒オキシドン	せいしんのうでわ×2	7
098	イノカリブー讨伐	商会领取	前往ゴロネール王国西边击倒イノカリブー	ローストロース×20	7
099	ジャイファイア讨伐	商会领取	前往デカロック山西边击倒ジャイファイア	にじいろかせき	7
100	モゲルス讨伐	商会领取	前往デル・モカール西南海岸边击倒モゲルス	プリズムランス×2	7

玩后感

吉卜力的动画配合着久石让的配乐，完美地烘托出了游戏中的神秘世界。游戏的系统并不繁杂，但是内容却极其丰富，魔法符文和心之战士都有自己的特色，而紧密联系魔法指南书的解谜要素也非常有趣。大量的支线剧情和任务委托弥补了主线过短的不足，想要完美的话耗上100个小时也不奇怪。不过相较于同类型游戏，本作的战斗系统和心之战士的养成搭配还是略显欠缺深度，另外心之战士的造型变化太少，如果Level-5真想把本作打造成一个全新的品牌，还是有不少提升的空间的。

攻略透解

不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス

光环视频收录

文 西林大魔王　编 LIKY　美编 Juxi

不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子			
Chunsoft	RPG	2010年12月9日	日版

虽然是系列的最新作，但游戏背景的发生时间却是《西林》2代和3代之间。结束了沙漠魔城冒险的西林和搭档科帕来到了一个神秘的小村庄，在这里，西林经历了一场以改变命运为主题的冒险。作为最新作，游戏的新道具和新同伴等各种新要素都十分丰富，让我们随着攻略开始这次的冒险吧。

基本操作

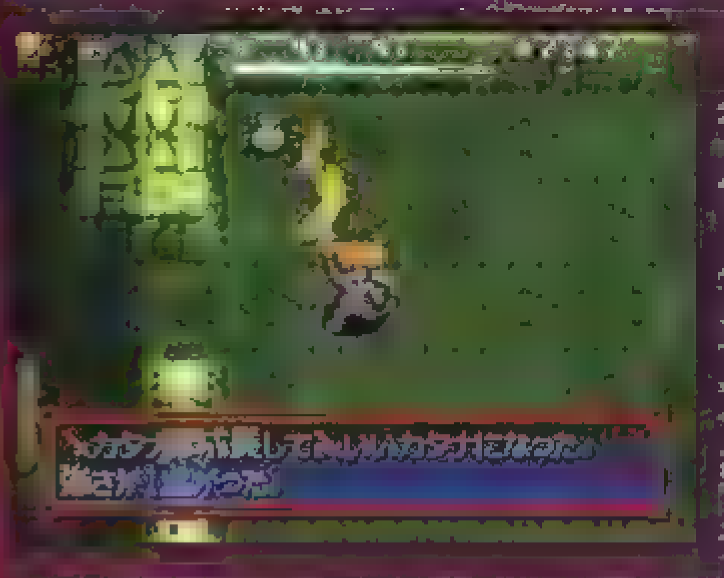
十字键	移动
A键	攻击/对话/确认
B键	打开持物菜单/按住后可直线奔跑
X键	打开主菜单
Y键	配合十字键来选择面朝方向
L键	发射事先装备的弓箭和石头等远程武器
R键	按住后角色只可斜向移动
Select键	显示地图
Start键	切换上屏信息（战斗信息、角色信息、同伴信息和地图等）

主菜单解说

持ち物	查看身上携带的道具
足元	查看脚下状况，可用来主动触发陷阱和上楼梯
技	查看西林的特技
その他	查看信息履历。进行游戏的各种设定。查看图鉴和游戏教学提示。
中断	中断游戏
见渡す	在房间内可使用，可查看视野外的地面

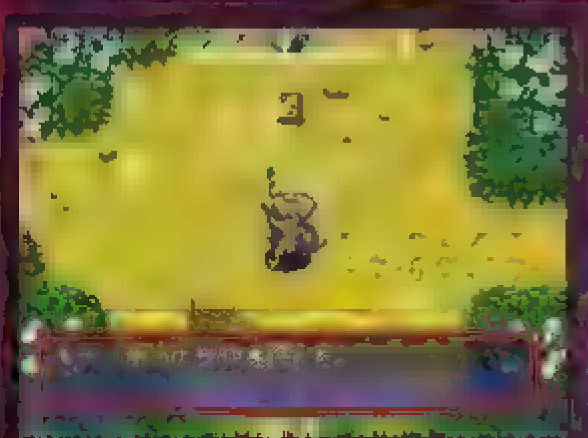
武器和盾牌

在不可思议迷宫中，散落着各种各样的道具，而作为最主要的装备存在的，就是武器和盾牌。根据迷宫的不同，你能够获得的武器和盾牌的种类都不同。开启菜单后选择相关武具，然后装备即可。每次只能装备一个武器和盾牌，装备都拥有属于自己的能力，你要根据迷宫的类型，或是当前迷宫的情况来选择拥有合适能力的武具来攻关。



武器能够进行升级，当你打倒迷宫中的敌人后，你所装备的武具也会获得一定的经验值，达到一定程度后会升级。升级后武器的攻击力、可附加的攻击力和印的数量都会增加，每个武器都有8个等级，只要你持续使用，再差的武器也会变得无比强力。

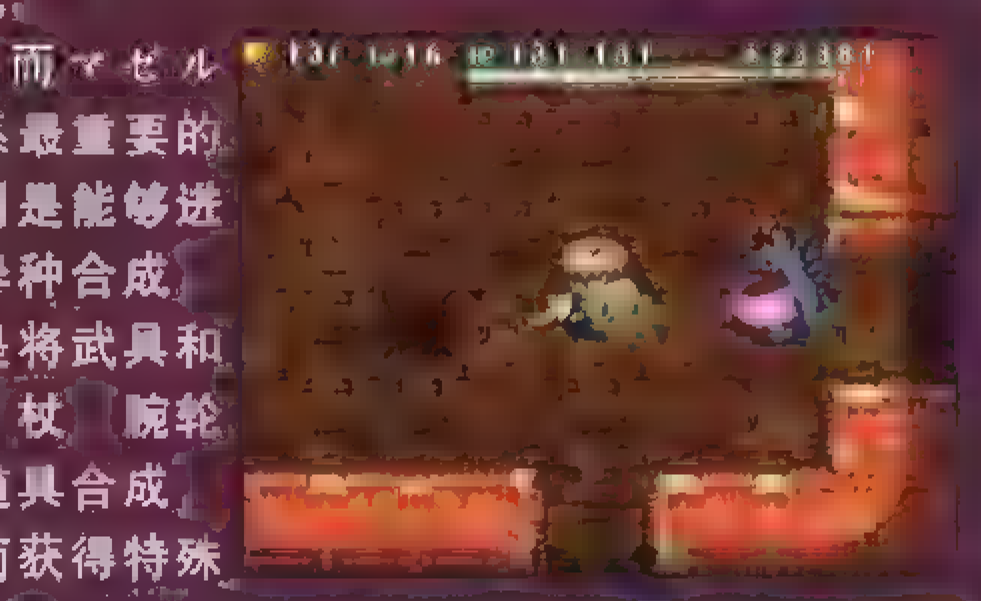
印和合成



强化武器的方法很多，但最终都是提升武器的附加攻击力和印的数量。提升附加攻击力可用天之惠卷轴（武器）和地之惠卷轴（盾牌）以及合成，而印则只能依靠合成来附加。印就类似特殊能力，每个武器都有自带的能力。

合成的方法相信老玩家也十分熟悉了，最主要的就是依靠道具「合成之壶」以及迷宫中的マゼルン系怪物了。前者可将放入的同种武器、盾牌以及杖进行合成，武器和盾的话会将后放入的武器或盾牌的附加攻击力以及印都附加给第一个放入的武器或盾上面。

而マゼルン系的怪物除了第一级的黄色只能合成两个物品外，后面的蓝色和绿色的高级マゼルン都能够像合成之壶一样合成多个物品，方法就是把要合成的装备按顺序扔到它嘴里。值得注意的是它们不能被催眠等，不然投掷时直接造成伤害。マゼルン系的怪物在吃下道具后攻击力会增加，最好用影缝いの札等道具来限制他的移动，免除合成时的干扰。



而マゼルン系最重要的作用是能够进行异种合成，就是将武具和草、杖、腕轮等道具合成，从而获得特殊的印。有个小技巧就是先扔胃扩张の种给这个怪物时，它能够食用的物品数会增加。下表是所有印的获得方法。

全印能力一览

武器印	拥有武具	异种合成法	说明
壁掘り	ボロいつるはし系	—	能够挖掘墙壁，会让武器损坏
壁掘り无限	サトリピック系	—	能够挖掘墙壁，不会让武器损坏
攻击100%	必中小刀系	—	攻击100%命中
正面3方向	かまいたち系	—	攻击正面三方向。
会心の一击	战神の斧系	—	偶尔会使出会心一击。
威力弱体	使い舍て刀系	—	会让附加攻击力不断下降。
ため攻击	光の刃系	—	两下打空后，下次攻击必定会心一击。
ワナ坏し	ボロい木づち系	—	能够破坏陷阱，会让武器损坏
ワナ坏し无限	坏れないハンマー系	—	能够破坏陷阱，不会让武器损坏
サビよけ	くすんだ金の剑系	—	强化值下降的攻击无效。
炎飞ばし	火の刃系	—	HP满时间，攻击会打出附加的火球攻击。
睡眠	おおむねガラガラ系	睡眠草	攻击偶尔让敌人进入睡眠状态。
混乱	混乱の手斧系	混乱草	攻击偶尔让敌人进入混乱状态。
かなしばり	しびれ刀系	かなしばりの杖	攻击偶尔让敌人进入束缚状态。
封印	封印棒系	封印の杖	攻击偶尔让敌人进入封印状态。
目つぶし	真っ暗棒系	目つぶし草	攻击偶尔让敌人进入盲目状态。
爆发特攻	三日月刀系	—	近身攻击对爆炸系怪物有特效。
水栖特效	水斩りの剑系	水がれの卷物	近身攻击对水栖系怪物有特效。
浮游特效	空の刃系	高飞び草	近身攻击对浮游系怪物有特效。
一ツ目特效	一ツ目杀し系	めぐすり草	近身攻击对独眼系怪物有特效。
ドレイン特效	ドレイン斩り系	毒消し草	近身攻击对心控系怪物有特效。
ドラゴン特效	トカゲ切りの刃系	ドラゴン草	近身攻击对龙系怪物有特效。
金属特效	かねきりの刃	铁の矢	近身攻击对金属系怪物有特效。
植物特效	草かりのカマ系	杂草	近身攻击对植物系怪物有特效。
魔法特效	魔法切りの剑系	—	近身攻击对魔法系怪物有特效。
HP+5	—	药草	最大HP增加5
HP+10	—	弟切草	最大HP增加10
HP+15	—	いやし草	最大HP增加15
HP+20	—	命の草	最大HP增加20
基本值+3	—	しあわせ草	武器基本值提升3
基本值+8	—	天使の种	武器の基本值提升8
连续攻击	—	加速草＋加速の杖＋加速の札（任意两种）	偶尔进行两次攻击。
HP1	—	超不幸の种	偶尔让怪物HP变为1。
LVダウン	—	不幸の种	偶尔让怪等级下降1。
无气力	—	迷子の卷物	攻击偶尔让敌人进入无气力状态。
大振り	キョクタンソード系	—	攻击只会出现会心一击或空振两种情况。
金食い攻击	金食い虫こん棒系	—	消耗金钱，让攻击效果提升
もろい	ガラスの剑系	—	偶尔会让武器损坏……
逃げ封じ	血引きの刃系	—	接触到敌人后，不打到它们就走不了。
经验值アップ	狐の小太刀LV5	—	获得的经验值增加。
强化	—	强化の壶	换层时候偶尔强化武器。
回复	—	背中の壶＋回复の腕轮	攻击后会回复HP。
祝福	狐の小太刀LV7	—	怪物容易掉落被祝福的道具。
余势	—	しわよせの杖	造成的多余伤害会传给旁边的怪物。
どたんば会心	狐の小太刀LV3		HP危机时攻击必然会心。

防具印	拥有武具	异种合成法	说明
ハラモチ	ハラモチの盾系	—	满腹度消耗减少一半。
ハラヘリ	重い盾系	—	满腹度消耗增加。
炎减少	トカゲの盾系	ドラゴン草	受到炎攻击伤害减少一半。
カウンター	反击の盾系	—	受到的伤害一部分反弹给敌人。
避けアップ	见切りの盾系	—	容易躲避敌人攻击。

武器印	拥有武具	异种合成法	说明
受け弱体	使い捨ての板系	—	受到攻击后会减少强化值。
爆发减少	爆发隐の盾系	—	受到爆炸攻击伤害减少一半。
サビよけ	くすんだ金の盾系	—	强化值下降的攻击无效。
动かず	动かずの盾系	—	位移攻击无效，不过高飞草等道具也无法使用了。
魔法ダメージ	变换の盾系	—	魔法弹的效果变为伤害。
催眠无	ややゲイズな盾系	—	催眠术对你无效。
腹减らない	サトリの盾系	—	满腹度上限变为1，但不会减少满腹度。
ダメージ	福果の盾系	—	受到伤害时会获得经验值。
满腹度回复	どんぶりの盾系	—	受到攻击时偶尔会回复满腹度，
受け流し	受け流しの盾系	—	部分攻击会转移给身边的怪物。
盗み守り	锭前の盾系	—	无法偷取你的道具。
所持金守り	金库の盾系	—	无法偷取你的金钱。
ついばみ守り	ややギャドンな盾系	—	防止大怪鸟吃你的道具。
HP+5	—	药草	最大HP增加5
HP+10	—	弟切草	最大HP增加10
HP+15	—	いやし草	最大HP增加15
HP+20	—	命の草	最大HP增加20
基本值+3	—	しあわせ草	武器基本值提升3
基本值+8	—	天使の种	武器の基本值提升8
HP1	—	超不幸の种	偶尔让怪物HP变为1。
LVダウン	—	不幸の种	偶尔让怪等级下降1。
舍て身	攻击の盾	—	盾牌的防御力为0，但攻击力会变为武器加盾牌的数值。
もろい	ガラスの盾画	—	受到攻击时会损坏……
金食い防御	金食い虫の盾系	—	花费金钱，让防御力[illegible]。
夜强化	夜の盾系	—	晚上时防御力提升，白天则下降。
昼强化	昼の盾系	—	白天时防御力提升，夜晚则下降。
にぎり守り	にぎりよけの盾系	—	防止身上道具被变成饭团。
一の位防御	イチかゼロの盾系	—	HP的个位为1或是0时，防御力提升。
技回复	—	技回复の 物	受到攻击时会回复技能。
强化	—	强化の壶	进入下层时偶尔会强化盾牌。
ワナかわし	—	マタギの腕轮	踩机关时不容易发动机关。
痛恨守り	狐の盾LV7	—	防止被爆击。
状态回复	狐の盾LV★	—	能够回复异常状态。

奥拉状态

在前作中怪物就会携带各种强化自身的奥拉（オーラ）状态，一共有三个类型，红色的带武器图标的奥拉状态会提升怪物的攻击力，蓝色的带盾牌图标的奥拉状态会提升怪物的防御力，黄色的奥拉状态则提升怪物的速度等级，相对你在普通速度等级下可以行动两次。遇到带奥拉的怪物记得考虑下危险程度来选择击杀顺序，不过本作中主角通过战斗还会进入觉醒状态，从而获得奥拉效果，这种时候就是屠杀怪物练级的最好时机了吧。

机关和地形

游戏中有些的迷宫会有机关存在，会对你的冒险造成阻碍，当然使用得当也是逃脱怪物追捕的最好手段，同样的还有各种地形，比如岩浆等等，下面就统一例举一下。

长矛栅栏	通过或按A后可关闭，开启，能够阻碍怪物的远程攻击
铁门	和铁栅栏相同，不过比较结实，能阻挡几回合近战怪物。
蓝门	进入有这个门的房间后，蓝门会关闭，只有杀掉房间里所有怪物后才会开启。
岩浆地	一定回合后会涌出岩浆，对周末8格内的单位造成30点伤害。
机关房	格子散乱的房间，但一定时间后格子会移动，从而能够进入一些前面不能抵达的出口。
怪物屋	不用多说了，多少玩家惨死在里面啊。

同伴介绍

能力各异的同伴每次都是游戏的一大特色，本作和4代不同，每个同伴除了能力不同外，攻击倾向也不相同，不像4代能够自行设定攻击倾向。游戏中除了剧情同伴白吉（シロきち）外，还有5名同伴。下面就为大家介绍一下。

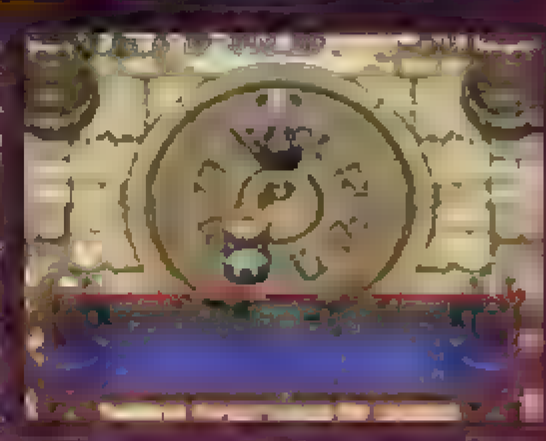
白吉

剧情用NPC，通关后就过蜜月去了，中规中矩的同伴。

小次郎太

初期剧情后在村长家就可对话加入最让人头疼的同伴横冲直撞的典型，想让他不死还真是件难事。不过相比其他角色，他的攻击力还算不错，同时远程攻击也尽显财主本色，扔钱……

塔奥



剧情发生到幸运之塔入口处剧情后就可花钱雇用，后期在イノリの里的初心者小屋也可以雇佣到，远近攻击皆让人满意，同时行动也会跟随主角，不过一想到要花1500就觉得很亏啊。冒险时对话会高价卖你解咒卷物，解毒草和饭团等一些道具。

老元

招财猫村下面的彪悍肥猫（ゲンさん），他一直在喊肚子饿，在イノリの里左边第二个房间内，和老婆婆对话可获得“マタタビ汁”，然后带回来给他后他就会加入了。攻击力还不错，血量也很高，攻击距离为4格的枪射击对晚上的敌人十分有效。

阿绀

在攻略过去现在和未来三塔的时候，会发生解救狐狸的剧情，然后在招财猫村就会发生剧情见到阿绀（おコン），以后就可以在大旅店的楼下对话加入了，阿绀的能力是可以变身为怪物，并用它们的能力攻击，随着等级的提升会的能力会越多，和她对话可设定使用哪些能力。

小春

阿绀的妹妹，在姐姐加入后冒险几次后来到下方就会遇到小春（コハル）并加入。从某些意义上来说是最强的同伴，和她对话后能选择变身为剑和盾牌，而变身后的武具是可以进行升级和强化，并且在下次变身时继承，不过不能附加印，但其自带的能力也十分强劲，相信说到这里大家也都懂这个同伴的厉害之处了，值得注意的是遇到减武器性能的陷阱和攻击时会变回来，且暂时无法变身……

ネコマネキ村的设施

冒险初期回来到ネコマネキ村，这里基本上就是游戏的大本营了，各种设施齐全，为大家介绍一下。

基本设施介绍

- [illegible]：骷髅图标，能够解除身上所有道具的诅咒，不过放在壶内的道具不受影响，一次收费500元。
- [illegible]：购买各种仲良证的地方。
- [illegible]：钥匙图标，能够存档身上多余的或是暂时无法用到的道具，后几个村庄内的也有类似的地方。
- [illegible]：大旅店左上柜台，可以编辑自己的技能列表。
- [illegible]：天使图标，大旅店中左柜台，本作进行救助系统的地方，在迷宫中死亡后可以求助，别人进入你的迷宫达到相应层数后可救助你，成功后获得奖励。
- [illegible]：大旅店中右柜台，购买道具的地方，每次出售的物品都不同。
- [illegible]：商店旁边，可以存取身上的道具。
- 银行：大旅店最右边，可以存取身上的金钱。

仲良证系统

本作的新系统，购买了相应的仲良证后，能够让迷宫内和仲良证名字相同种类的怪物成为同伴，效果在当层有效，换层后就算你把证放在壶内也会变成白纸的卷物，怪物成为同伴后会攻击其他怪物，并使用自己的能力，不过怪物在打倒其他怪物后不会升级，仲良证的效果在怪物受到一定攻击后解除，可用药草替它加血。最后提一句，证可是相当贵啊。

新种道具

从大旅店下楼后来到可爱的浣熊商店，他热情地邀请主角参加抽奖，但搭档坚决反对这种看运气的事情，于是浣熊用价格优势来忽悠主角，既然那么便宜就试试吧，选择“是”后就抽选了一个，没想到一下子中了大奖（必然是阴谋），不过三个奖励都对主角的冒险很有帮助。

首先就是图鉴，游戏中的道具，怪物之类都可以查看到，不过需要鉴定过才能够在图鉴中显现出来，然后是不可思议的壶，将物品放入后可进行新种道具的研究，最后一个就是通信，你可以带着你研究出的新种道具和别人进行交换，和5个人通信后可开启一个壶，去别人的世界里时可以以不同的姿态前往，最后浣熊老板还特地给了主角一个[illegible]外形[illegible]消[illegible]你能够以[illegible]的外形到别人的世界里去。

浣熊密码

仙人村大旅店的楼梯旁有一个狸猫，后期他会问你要暗号，输入后可获得相应的道具，不过只能用一次，这个暗号的来源要在官网玩小游戏才能够获得，这里就为大家总结一下已知的密码，具体如下表：

密码	获得道具
いちげきひっさつ	キョウタンソード
げんきんのつぼ	笑いの壶[5]
なにもかいてない	白纸の卷物
はっぴーなどうぐ	しあわせ草
ぶきよこんにちは	武器束ねの腕轮
ぼうぎょふよう	攻击の盾
まぜまぜるんるん	合成の壶,5]
むりょうサービス	タダの卷物
タオのおとしもの	やりなおし草
タオのへそくり	5000元
チュンソフト	ブルーキャット
ゾンビだいすき	复活の草

点数商店

村庄下方的信用卡图标就是点数商店，这里能够利用点数来兑换几种十分有用的常用道具。收集点数的方法就是携带着这里给你的点数卡（[illegible]），然后在冒险的时候踩点数陷阱（圆点样，会直接在地图上显示），其中复活之草，白纸卷物和重来草（[illegible]草）几乎是冒险必带的物品，点数除了兑换这些东西外，更重要的作用是能够换取外形，不过要在迷宫中随机遇到卖外形的人，50一个。

迷宫中心

右下的场景，这里有三个另类的迷宫供玩家挑战，通过后可得到奖励，这三个迷宫分别是：

[illegible]：这里没有所谓的楼梯，你要做的就是把石像推到机关上，可以说是《西林》风格的仓库番了。

[illegible]：好吧，这个就是扫雷了，有下、中、上三个难度可以选择，不过被爆一下不一定死，尽量多地收集每层的道具吧，到楼梯口可以选择脱出还是继续前进。

[illegible]：一共有99层的地底迷宫，听起来可怕，但迷宫不复杂且怪物简单，道具遍地，此外你还可以选择层数进入，可以说就是为了让你刷道具用的，一次可以得到很多强化用卷物，不过最后只能带4件物品出去，且不能带壶。强化卷轴可以用在武器上，回去合成用。

西林的冒险之旅现在开始

序章

阻止了沙漠魔城中邪神复活（《西林2》的剧情）后，风来人西林和搭档继续展开了旅行，目的就是寻求新的冒险，破解更多不可思议的谜。这次西林和搭档科帕（コッパ）在深山中迷路的时候，碰巧来到了一个小村庄，从而和寻求命运之神的里帕塔的年轻人相遇了……

这个村庄叫伊诺里之村，这里的村民在得知主角是追寻神秘的谜而来后，告诉主角，这里自古就流传着命运之神的传说，而右边的洞窟就通向仙人居住的仙境，还有命运之神所居住的幸运塔。来到左边的村长家，遇到了高傲的小次郎太，也就是村长的儿子，一碰头就要西林做自己的手下，并叫他们为仆人1号和2号……然后会见村长，他告诉西林来这里冒险的只有两种人，好运者和背运者，那么主角属于哪种呢？这里还有初心者之家，分昼夜两个迷宫（夜晚的后期开启），可进去熟悉一下系统。

在村庄右上，西林遇到了身患重病的阿优（おユウ），即将不久于世。然而他的青梅竹马恋人白吉却无法接受这个现实，感慨阿优的人生不应该有如此悲痛的结局，如果有神存在的话，做这样的决定未免太不公平了。于是无法接受命运的白吉决定前往命运之塔来改变阿优的命运，和搭档商量后，西林决定帮助白吉，也从右边的洞穴进发了。

オウマのほこら

作为最初的迷宫，总的来说就是一个系统的教学关，这里搭档科帕会详细告诉你迷宫的冒险是怎样一个概念，同时也会告诉你基本的迷宫突破方法，下面就为不可思议迷宫的新玩家介绍一下。

1. 十字键控制角色移动，走到道具上后会自动拾取道具。
2. 拾取的道具按下X键开启菜单后可从“持有物”里看到，具体道具效果可参看说明。
3. 面对怪物后按A键可以进行攻击，受到攻击后会损失HP，移动后会缓慢恢复。
4. 行动力回合制，你动一下怪物才会动一下，遇到危机时你可以仔细思考下一步行动。
5. 找到台阶后就可前往下一层。
6. 按住B键后可以快速移动，遇到怪物和道具后会停下，不过一步依然算一个回合。
7. 按住R后可强制角色进行斜向移动，从而通过池塘和走近路。
8. 按下Y键后会在多个可攻击敌人间切换，面朝它们后方便攻击。
9. 回合经过后会消耗满腹度，需要吃饭团[illegible]是草来回复，如果满腹度没了，会不断减少体力。
10. [illegible]关机会损失这次携带的道具。

迷宫突破第二层后就算通过，同时开启了对战、协力模式。

ネコマネキ村

不久来到了招财猫村（ネコマネキ村），虽然是最外围的仙境，但很少有人到来，从这里的村人口中得知，想要成功改变自己的命运，只得先找到神的三个骰子，这样幸运塔内真正的命运之门就会开启。

命运的小道

熟悉了村子的各种设施后就可以向右进发迎来第一个迷宫了，这里的怪都十分简单，而老玩家也可以看到咕噜绵羊等一些有趣的新怪，四层后来到了命运塔前，在西林和搭档为命运塔的壮观感慨的时候一个神秘的声音传来：“这里有过去、现在和未来三个副塔，如果想要改变自己的命运，就得先在三个塔内获得骰子。”然后这个声音的主人塔奥（タオ）就登场了，作为命运之塔的向导，她为西林详细介绍三个塔的情况。

左边的是过去之塔，这里的怪物不强，是最初攻略的推荐场所；上方是现在之塔，这里的怪物很凶暴，推荐有了强力的武器和盾牌后再进入；最后是右边的未来之塔，难度比现在之塔还高，如果你要先进入这里的话，除非对自己的能力十分有自信。免费的介绍就到这里，后面就是进塔冒险了，塔奥也提供塔内向导服务，但这个是收费的，要1500元……好贵啊！

攻略三塔

按照循序渐进原则还是先来到了难度最低的过去之塔，进入塔内后西林看到了一个墓碑，而上面写的名字竟然是白吉，大吃一惊后两人遵照指示对墓碑使用了“药草”，墓碑变成了白吉并活了过来。

原来他之前遭到怪物的袭击而倒下，清醒过来后认出了西林。西林众介绍了自己后决定帮助白吉找到塔内的三个骰子，帮助阿优，然后白吉就加入成为同伴一起行动了。这里没有什么威胁，主要注意陷阱和草药攻击，同时武具变为了未识别状态。7F的怪物开始变强力，会上毒的蝎子和毒草都是需要注意的。

说是有难度分层，但其实三个塔都不是很难，怎么说也是初级迷宫，通过7F后你就会见到相应的欢迎，白吉也看到了阿优在过去、现在和未来的命运，其中未来之塔给大家映照出的是阿优死后的悲惨结局，这更加坚定了大家的决心。在获得最后一个骰子后通往高处的楼梯开启了。

仙人之庵

距离上一次有人到达这里已经是很久很久以前的事情了，仙人们也从西林身上看到了想要改变命运的决心，同时也鼓励主角，只要秉承相信的力量，协同同伴一起就能够打破命运的束缚。

下面就是来到最上层的命运之间了，这里的迷宫有白昼黑夜之分，门口的仙人给你了照明用的松明，并教了主角第一个技能。这里还有锻造屋，给一个“やわーかぞ仙桃”工匠就会帮你强化武具，当然也是收费的。此外这里还有标签屋，这里为大家介绍一下标签和黑夜系统。

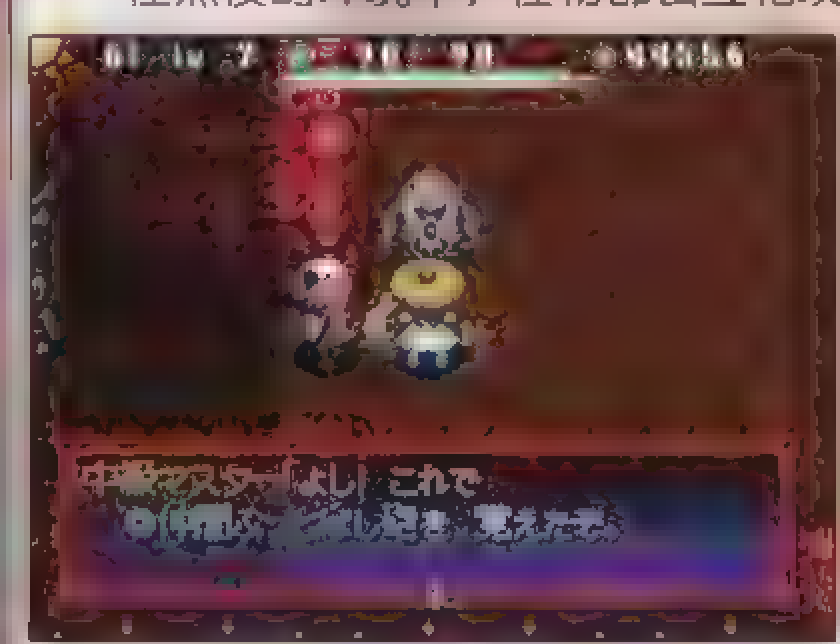
标签系统

本作中直接关机或是在迷宫中被灭了后，身上的道具和金钱是直接丢失的，当然这也是这个系列游戏的一大特色了，运气好可能会在第一个村庄里的菜地里拿回一个道具。不过武器和防具作为游戏中的最大成就，万一因为一次死亡而直接没有了，一定会让人继续游戏的兴致大减，好在从《西林4》就推出了标签（タグ）系统，游戏进行到仙人庵后，就可以在左边看到标签屋，花费一定金钱后就可以为武器和盾牌附加标签了，这样在攻略迷宫失败后，可以在这个商店里花钱把带有标签的装备找回来。

昼夜切换和技

昼夜系统是《西林4》中新增的系统，虽然不是所有迷宫都有，但难的迷宫都有夜晚的存在。在有昼夜切换的迷宫中，行动一定回合后就会进入夜晚。这里视野全无，只有装备“松明”才能够看清周围的情况。此外不装备松明的话也容易被怪物一击倒下。

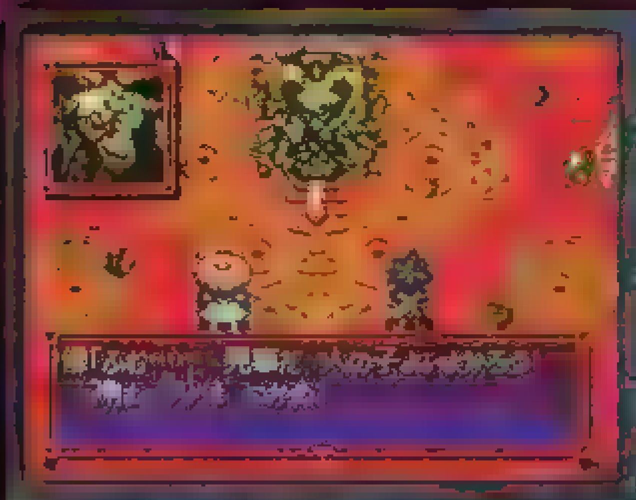
在黑夜的环境下，怪物都会互相攻击，所以你经常会面对等级十分高的怪。而此时你的普通攻击也无法对其造成伤害，惟一可利用的就是技了。在仙人之庵第一次进入迷宫时会学会一个技，然后通过升级和迷宫中遇到训练师等都可学会新技能，还有最初村庄的初心者迷宫中的夜之训练所完成后也会习得新的技能。



技能种类多样作用丰富，大部分技能一击就能打倒怪物。不过玩家只能装备10个技能，且有使用次数限制，只有使用特殊的卷轴和进入下一层后才能够回复。在招财猫村可以整理自己的技。

技名称	能力介绍
ぐわ! カタマッタ弾	攻击正面的怪加束缚状态
ダダーン弾	攻击正面的怪
サイゴノアガーキ	随机让楼梯内怪全灭
感电破	攻击周围1格内怪，同时还会连带伤害靠近它的怪
三匹うぎゃあ破	击倒正面三方向的怪
おいでよ混乱破	把本层怪物召到身边并附加混乱状态
大贯通ドドーン炮	冲击波攻击正面三格内怪
まわりやっつけ破	攻击周围的怪，数量越多威力越大
ルームサイクロン	伤害房间内所有怪物
ルームミエナイヨール	伤害房间内所有怪物，附加盲目
ルームフーイン闪光	伤害房间内所有怪物，附加封印
前后必杀破	攻击前后的怪
回复アップアップ	增加回复速度
ドコ? カイ弾	查明台阶的位置
自动ナオッテルー	自动回复异常状态
どつきバックレー	攻击周围的敌人，然后自己会传送到其他地点。
まわりゾワゾワ破	让周围的敌人陷入背向攻击状态。
道具ナレナレ破	把前方怪物变成道具。
ナンドモウテウテ破	正面攻击。
仲间ふっとばし炮	正面贯通攻击，不会伤害到同伴。
おら! ウバッタ弾	攻击的同时夺取对方的奥拉。
ルームやりすごし闪光	伤害房间内所有怪物，附加束缚效果。
ルームはんふん闪光	让房间内所有怪物的HP减半。
ルームカイフク闪光	回复自己和房间内同伴的HP。
モロハ贯通アロー	超正面发射气弹。
はねかえシールド	反弹一回合内所有的攻击。
ナンカデルーゾ	随机效果的技能。

命运塔 秘境



这里开始有了昼夜之分，一共15层。干掉凶猛的敌人后来到了命运之间，此时三个骰子有了感应，飘起后镶嵌在命运之神的雕像上，命运神里帕苏醒了。里帕对大家十分赞赏，不过要获得改变命运的机会并不是这么容易的，必须要击败命运神的分身，也就是这个雕像。

能来到这里的话显然有了一定的装备积累，有圣域卷轴的话这里揉一个就是轻松加愉快，首先干掉BOSS身边的两个不吃特效的螃蟹，然后两个鱼人剑士可以直接用卷轴控制，接着攻击BOSS就可，期间他的冲击波很猛，装备不好几乎就是被秒。

胜利后神给众人机会了，让白吉掷下骰子，并根据效果来替换阿优当前的命运。不过在投掷骰子前，神却告诉白吉，阿优在西林和他奋战的这段时间内已经离开了大家，所以不管投掷什么结果都改变不了阿优的命运了。一想到自己的连阿优最后一面都没有见上，白吉痛苦无比。

然而这个时候刮起了大风，原来是八神兽的主神登场了，他很在意西林的表现，因此告知了最终改变命运的方法，里帕为西林开启了超越时空存在的漩涡，通往最后的不可思议迷宫——奇迹之塔，通过这里的考验的话就能够创造奇迹，将阿优的时间给带回来。与此同时三个骰子也放出了光芒，并合成了闪耀着金色光芒的奇迹骰子。

奇迹之塔

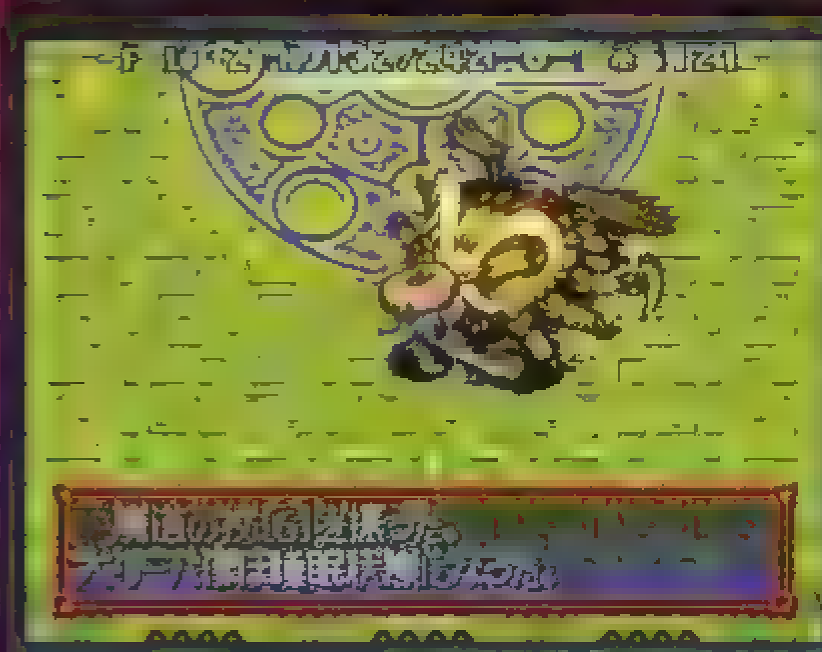
这里的战斗也不轻松，要小心墙壁里的浮游怪，同时场景里也出现了隐藏道路，在死路挥动武器有可能会出现新的房间，坚持一下后通过4F，来到了すずめのお宿。

雀之宿屋

相对其他两个村庄这里新设施不多，不过以后可以直接传送到这里后，是个很好的中转站，另外这里睡一次觉要1000元——在道具店补给一下，把这次旅途过程中得到的好东西放仓库里吧，不然后面死了就白费了。

整备完毕后继续在奇迹之塔冒险，这里的黄金之路场景有很多单向行走的道路，用箭头表示，注意一下会飞行的怪，不然很容易被围攻，同时钢铁巨人要采取打一步退一步的"风筝战法"。而7F之后也开始硬碰硬了，火龙、鱼人剑士等攻击力强劲的怪让实力成为了攻略这里的一大必备条件。

奇迹之间



历经艰苦后来到了奇迹之间，不过大家却发现这里和命运之间一样耸立着里帕的雕像，原来命运有两个面貌，接受一切的创造之颜和破坏一切的魔神之颜，之前大家击败的是创造之颜时空之神里帕，而这里的则是和里帕表里一体的时空之神大里帕。按照约定他给了白吉投掷骰子的机会，然而不管投掷结果如何就要有人代替阿优死去，毕竟宇宙是讲究平衡的。这个时候西林的搭档提出了另一个建议，那就是和时空之神进行比试……胜利的话也可以破例让宇宙的规则做一下让步。

战斗一开始就会解除主角所有的装备，当然有经验的肯定先装备盾牌然后再是武器了。时空之神比之前的里帕并没有强多少，攻击方式一样，不过没有了小怪，把所有能制造特殊效果的道具都往他身上扔吧，他解除后再扔，期间你可以攻击一回合，而同伴白吉则可一直攻击。终于，免除了惩罚，而剩下的就是掷出最大点数10点来改变阿优的命运了。凝结了众人心血和自己的决心，白吉掷出了骰子，结果是……10点！

终于，阿优活了过来，接着时空之神让西林也投掷骰子，毕竟登上这里的人都有资格这样做，不过思考一下后西林却放弃了，风来人并非为了自己的欲望而来，回到了村子，大家都对西林表示了热烈的感谢，西林也很高兴能够帮到这对年轻的恋人。

而既然这个事情告了一个段落，那么西林也应该离开这里了，风来人的特色就是随风而来随风而去（汗），永远不停下自己的脚步。大家，再见了！

通关后的隐藏迷宫介绍

在通关字幕的烟花繁华后，我们的西林却遭遇了不幸，迷路了三天，快精疲力尽了，这个时候却看到了村庄，然而进去后却发现好眼熟……好家伙，又转回来了，因此，二周目的游戏正式开始。

众所周知，《西林》这款游戏的真正内容通关后才算真正开始，让我们来看看这次有什么变态迷宫等着大家吧。

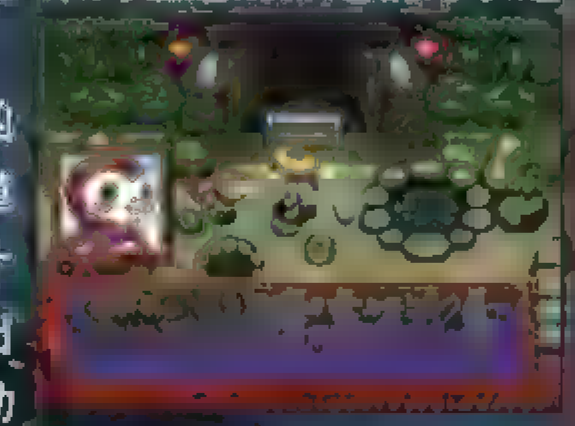
天上の池

通关后和招财猫村右下河边的老爷爷对话，他就会让你去这个迷宫。乘坐木桶来到天上之池，这里不能放置道具在地上，不然道具直接消失。这里的药草和卷轴等是未知的，但杖却不用鉴定就能使用，好好利用后28层应该很轻松。这里的地形全程是水路和荷叶，注意点是拐角要走斜向，不然浪费回合数，而海胆等水生怪物要拉出水面打，不然会回血。另外值得注意的是这里可以携带同伴，把锻炼好的狐狸带进来吧。

迷宫的最后可获得天上之器，用这个可携带イノリの里最左边的温泉的水（用壶增加卷物后可变为5次），在迷宫中使用后效果为HP和异常效果全回复。

迷いの井

通关后来到麻雀村发生事件，原来这里的麻雀原本的羽毛是七彩的，然后突然有一天变为了现在这种土色，所以它们就离开了原先的主人。然而原先的主人老爷爷却开始寻找它们，并失踪了，西林就要肩负起这个寻找的任务啦。来到左边的井边就可以进入迷宫了。



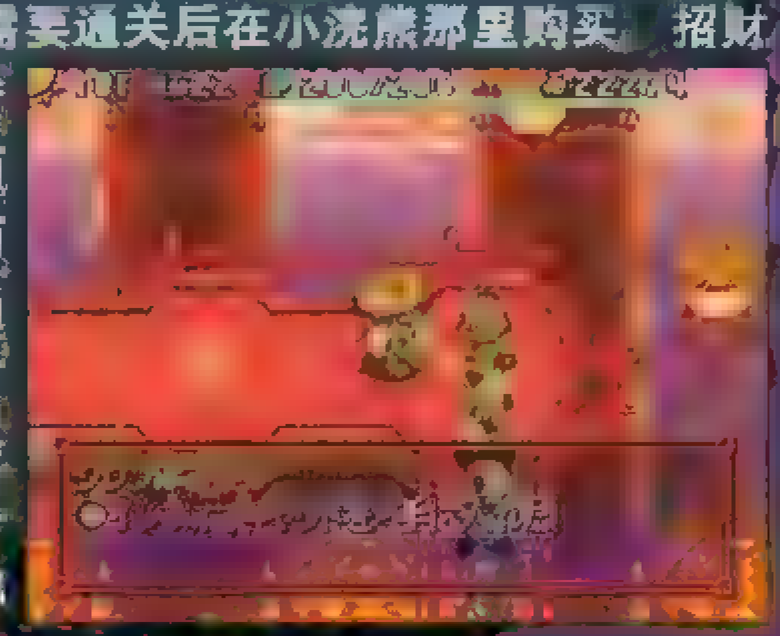
这里怪物十分凶猛，不过可以携带道具，依靠装备压制就十分轻松了。胜利后救出了老爷爷，迎来了感动的团聚，然后麻雀们给了主角“受け流しの盾”。

原始に续く穴

通关后来到仙人之庵，会发现这里的锻造铺在闪光，进去后发现从闪光的罐子里蹦出了一个松鼠，原来它迷路了，并穿越时空来到了这里，希望主角送它回去。这里地上道具很多，不过都是未识别的，其中各种壶特别多……是对你的综合考验。在迷宫最后将松鼠送了回去，得到“[illegible]の盾”。

イノリの洞窟

通关后，イノリの里的初心者之家最上面就是这个洞穴。传说集齐7个颜色的宝珠后，在最深处能够召唤神龙满足你一个愿望（龙珠？），这里说一下宝珠的获得方法，需要通关后在小浣熊那里购买，招财猫村大旅店的楼梯下面原本站着两个浣熊，通关后则只有一个，它会告诉你另一个浣熊在哪



里，去相应的楼层找到后就能够购买到宝珠了，不过一次只能买一个，且价格为3000——每次出现的颜色是随机的，而攻略の洞窟时，最后带齐7种宝珠。

这里迷宫的强度可以说是二周目最弱的，同时可以携带装备进去，所以一般都能够通过这个迷宫，在42层左右你会看到魔法阵（当然也有楼梯），从魔法阵进入后可来到幸福之间，这里有一个仙人在等你，当你拥有7个宝珠后就能够实现愿望，愿望有7种，分别是：

获得无敌的武器	得到“カブラギ”（最强武器）
获得无敌的盾牌	得到“螺旋风魔之盾”（最强盾牌）
获得完全的祝福	身上携带的所有物品都会被祝福
学习究极技能	获得技能“道具ナレナレ破”（把中招的怪物变成道具）
挑战更加厉害的迷宫	开启超强迷宫“运命的地下”
交女朋友	在招财猫村内会有四个女孩围着你转……（妨碍走路啊）

运命の地下

[illegible]	从1开始
[illegible]	不能携带
[illegible]	3次
[illegible]	不能携带
[illegible]	有昼夜
层数	99层

在イノリの洞窟最深处向神仙许了相应的愿后，这里的迷宫就会开启。这个迷宫就是真正意义上的“更加不可思议迷宫系列”了，一共99层……要点就是夜晚的怪掉落的好东西比较多，想方便冒险的话就要多多在夜晚的怪身上刷道具了，另外系怪物也在14～16F出现，仅出现在夜晚，通关的奖励是7个宝珠——能让你回去再实现一个愿望——不过完成这里可获得各种专家证明书。

ゲンさんのシマ

[illegible]	从1开始
[illegible]	不能携带
[illegible]	3次
[illegible]	不能携带
[illegible]	只有白天
层数	30层

肥猫老元加入成为同伴后，调查它房间右边的缸就会出现这个迷宫，作为一个猎人，老元家里当然也备有猎人训练场了。这个迷宫就是系列常驻的陷阱洞穴，利用各种陷阱来消灭怪物，抵达迷宫的终点，最后当然获得了能够拾取并安放陷阱的の腕轮。

おにぎり穴

[illegible]	从1开始
[illegible]	不能携带
[illegible]	3次
[illegible]	不能携带
[illegible]	只有白天
层数	20层

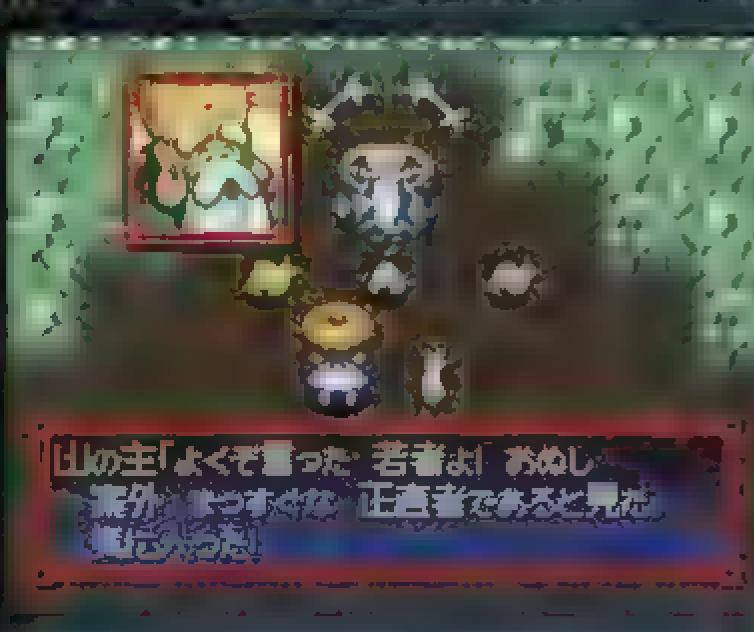
和道具屋左下的女孩说话，她会告诉西林有一个和他一样的风来人来了这个村子，而这个人现在就在池塘旁边，来到左边飘着桃子的池塘旁我们见到了テッチ，他为了寻找幸福漂洋过海来到这里，而现在他发现村子隐藏着一个大秘密，他先去解决这个问题了。

然后去冒两次险，比如传送到雀宿屋然后继续冒险挂掉，被送回来后你会在招财猫村下方看到——他正在这里接受樱花的熏陶，这时候与他对话他会告诉你这里的秘密就存在于村庄内最大的猫雕像下，这个时候可以调查这里的猫雕像，向每个门口两旁的小猫雕像祈祷后，再调查左上的招财猫雕像，就会得到一个复活草。

然后再挂一次……你可在迷宫屋前遇到，再挂后和之前那个女孩说话，她告诉你这个肌肉男去の里了，接着会在萝卜盆和洗衣盆前遇到他两次，他会叫你在村里所有的壶前拍手许愿（屋内4个屋外2个），然后调查左下的井，可以得到“カブラの刀”。

发生以上情节后再次挂掉后来到イノリの里就会发生剧情，小女孩的饭团滚到了洞穴里，由于这个是她妈妈特制的，所以西林只能去这个おにぎり穴帮她拿回来了，同时你也能看到，他很高兴主角获得了宝物，并希望这份幸福能分给他一些，选“是”后就可分享幸福了。

迷宫的难度不高，地图连楼梯位置都是标示清楚的，这里物品是未识别状态，火速搞清楚种类对你十分有帮助，迷宫的特点是你离开的房间会被掩埋掉，决定了前进路线后就无法回头了，当然火速赶到房间出口让房间里的怪都卡飞也是一种玩法。顺利通过20层后会遇到山之仙人，他会问你掉落的是金馒头、银馒头还是小女孩的妈妈特制馒头，当然选择妈妈特制馒头了（最后一项，此外另两项不要选——你会后悔的），做了正确的选择后你会一口气得到三个馒头。



人生の落とし穴

[illegible]	从1开始
[illegible]	不能携带
[illegible]	3次
[illegible]	不能携带
[illegible]	只有白天
层数	25层

要开启这个迷宫，首先要带着小次郎太完成幸运之塔，这个过程中的难点非常多，首先这个笨蛋是所有同伴中AI最傻的，喜欢横冲直撞就算了，还会远离你自己去找怪，保护他十分麻烦，而10层以后，魔法师的传送等魔法很容易把你们分来，他落单后几乎就是怪物的经验了，黑夜阶段更是麻烦到了极点，遇到坦克手两下就拜拜，所以需要你十分有耐心。

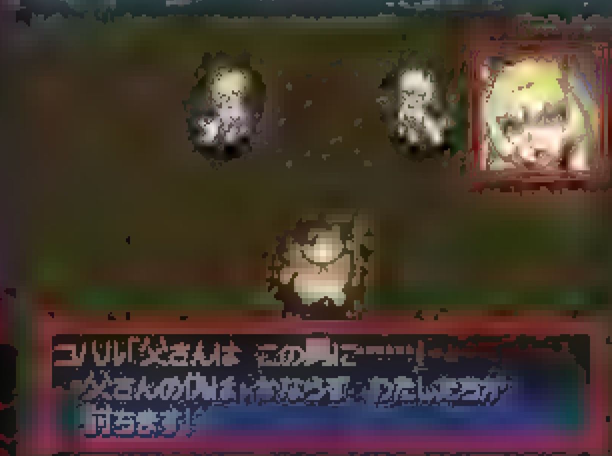
另外一个注意点是上楼梯前还要保证他在身边，否则他就直接消失，而且你也不能直接传送到雀宿开始攻略迷宫，要从仙人庵向上从第一层开始，多准备点集合の卷物之类把他拉到身边来吧，在最上层他要梆骰子来强化自己的命运，但是却掷了三个一……

完成这个剧情后再次来到村长家就会开启迷宫，主角掉入了人生的深渊，要靠自己的力量爬上来……这里道具都是已识别的，可放心使用，迷宫的难点在于等级限定为1，要利用好卷轴和合成之壶来提升自己的装备等级，能够合成的怪物看到也不要放过，脱出后获得必中小刀。

旧道

这个迷宫跟狐狸姐妹和老元有关系，由于最后的BOSS战需要她们三个参与，所以将她们的等级提升后才会触发事件，具体也不好判断，20几级左右吧，而小春则需要你将她变身后的剑或盾至少升到第三级。

然后会发生剧情，狐狸姐妹说找到了杀父仇人，而那个人竟然就是那个老元——赶紧来到老元家，却只发现挑战书，要老元在旧道做个了断，回到イノリの里往下和老伯说话就可进入旧道了，这里你的满腹度会随时间下降，每下一层都会消耗大量满腹度……不过这里的草药都是已鉴定状态，且途中很多，实在不行可以靠吃草药解决温饱。



最后虽然肥猫凯解释说不是自己，但狐狸姐妹却无法听进去，这个时候真正的凶手凯多登场，由于同样身为猎人，并是独眼，显然就是狐狸姐妹误会了，于是战斗开始，胜利后大家化解了仇恨。

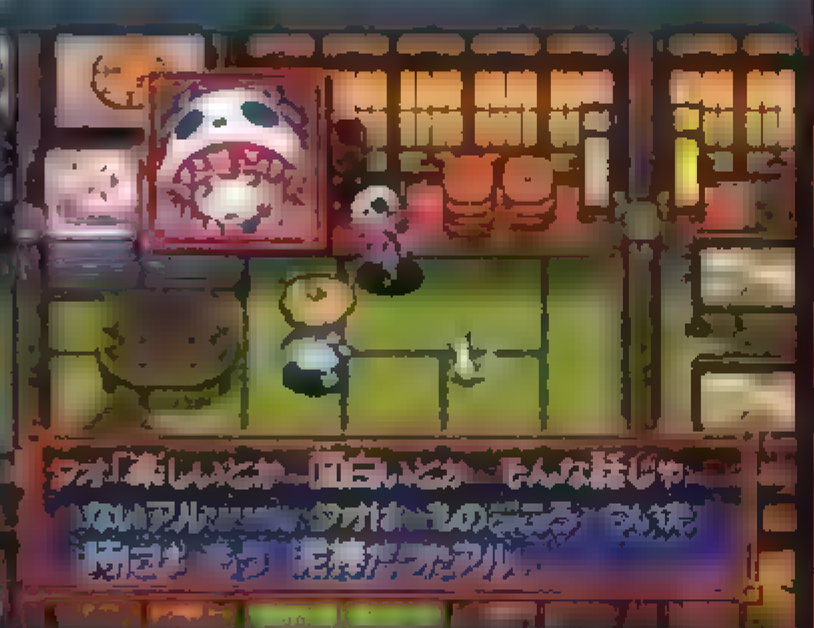
异次元の塔

[illegible]	从1开始
[illegible]	不能携带
[illegible]	不可
[illegible]	不能携带
[illegible]	有昼夜
层数	45层

要开启这个迷宫，首先你要带着塔奥完成幸运塔，在看到命运骰子后，塔奥会上前拿走，原来她是遵照盗窃之神的命令来盗取命运骰子的，跟着她进入时空隧道——一路杀到雀宿屋，会发生剧情，塔奥自己也在对自己的人生感到犹豫，而一时又说不通，然后他又溜走了。

追到奇迹之塔的最深处，面对塔奥的迟疑，科帕建议塔奥正好趁此机会投掷命运骰子，来改变自己成为盗贼的这个命运，经过了激烈的思想斗争，塔奥毅然放弃了这个机会，因为这段时间的经历她无法放弃，在塔奥离开后大里帕为奖励主角夺回骰子给予了"强化之壶"。

然后再次来到命运之塔的入口那里，和改邪归正的塔奥对话后，你会在右边看到一个小浣熊，他很高兴西林帮助塔奥改过自新，并告诉了西林这里隐藏的第四个塔的异次元之塔的入口，你就能进入这个迷宫了。



这里类似一个个课题，你选择一个楼梯后接下来的层数的内容就会完全按照提示进行，当然越后选的楼梯肯定越难，但也因此可能拿到更好的东西，15个课题从左上到右下列举在了下面，自己斟酌着选择吧。全部完成后可得到"坏れない ハンマー"。

日文	解释
1フロアの间武器か盾しか落ちていない	1层内除了武器和盾其他不掉落
3フロアの间武器か盾しか落ちていない	3层内除了武器和盾其他不掉落
3フロアの间草しか落ちていない	3层内除了草其他不掉落
1フロアの间卷物しか落ちていない	1层内除了卷物其他不掉落
3フロアの间卷物しか落ちていない	3层内除了卷物其他不掉落
1フロアの间壶しか落ちていない	1层内除了壶其他不掉落
3フロアの间壶しか落ちていない	3层内除了壶其他不掉落
4フロアの间ギタンしか落ちていない	4层内除了钱其他不掉落
2フロアの间HPの自然回复无し、罠が多い	2层内HP不会自动恢复，陷阱很多
4フロアの间HPの自然回复无し、罠が多い	4层内HP不会自动恢复，陷阱很多
3フロアの间ずっと夜	3层内一直是夜晚
2フロアの间店が出る	2层内出现商店
5フロアの间マゼルン种大量发生	5层内大量出现マゼルン种的怪物
3フロアの间モンスターハウスが出る	3层内有怪物屋
7フロアの间モンスターハウスが出る	7层内有怪物屋

玩后感

虽然大的系统革新没有太多，但细小的新要素还是有不少的，令玩法有了更多变化，看得出厂商的诚意，丰富多彩的迷宫依然让人沉迷，耐玩度依然相当高。

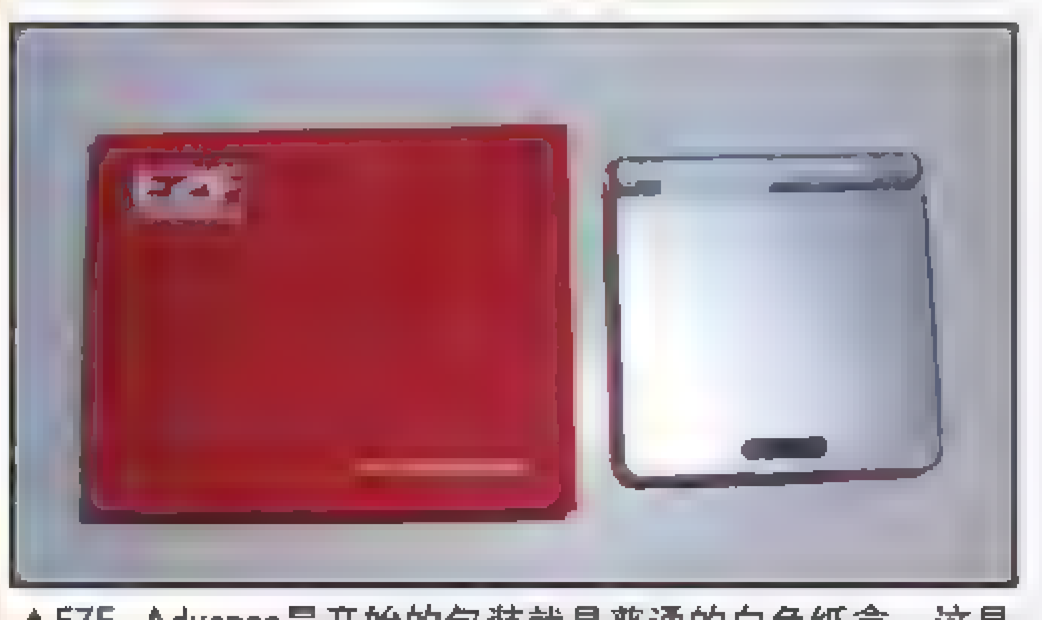
烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

烧录卡博物馆

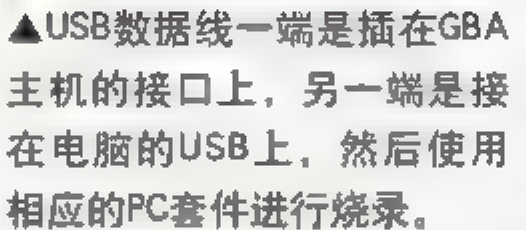
烧录卡名称：EZF Advance	
生产厂商：Borden	
适用主机：GBA	
存储容量：128Mb/256Mb	

这辑的《掌机王SP》应该是2010年各位读者们看到的最后一辑了，所以本期的烧录卡博物馆也相应地做出了一次迈进，让我们从GB时期的回顾进入到GBA时期的巡展，当然今后的栏目里还可能会穿插一些之前没有提到过的GB主机烧录卡，但频率应该会比较低了。在新的一年里我们主要是把重心放在GBA主机的烧录卡介绍上，这次先来打头阵的是GBA时期的第二代烧录卡产品EZF Advance，之所以选择它作为GBA主机里的第一款烧录卡进行介绍，是因为它的开发者是当年鼎鼎大名的Borden。熟悉GBA第一代烧录卡产品的玩家都应该知道EZFlash 1当年的王者地位，无论是从销量上，还是玩家口耳相传的口碑上，EZFlash 1都是第一代烧录卡产品里的至尊，而它的主导开发者就是我们所熟知的Borden。不过在后来因为和公司意见上的不同，Borden宣布了独立，脱离了当年鼎盛的EZFlash公司。而在不久之后，他个人就推出了EZF Advance这款在EZFlash 1基础上改造的后续产品冲击市场，当然EZFlash公司也并没有就此消沉，他们随后推出的EZFlash 2是整个GBA时期都最为成功的烧录卡产品，可见EZFlash公司的研发实力也是非常“彪悍”的。不过这些都是旧话了，咱们还是主要看一下EZF Advance这款产品吧。它的特点非常突出，是当时的第一款硬件实时时钟烧录卡且烧录速度也是最快的。关于实时时钟，玩过GBA《口袋妖怪》的玩家都应该知道，盗版卡和第一代没有实时时钟的烧录卡产品在游戏开始设定完时钟上的时间之后，指针就会固定不动了，这就是没有实时时钟的缘故，你在游戏里体会不到早晚的变化，同样小岛秀夫监督制作的《我们的太阳》也是根据实时时钟来判断白天与黑夜的，在夜晚时吸血鬼的能力



▲EZF Advance最开始的包装就是普通的白色纸盒，这是改进后的红色包装。

▶红色的EZF Advance和包装相得益彰，除了卡带之外，包装里还配备了一根USB数据线。



▲USB数据线一端是插在GBA主机的接口上，另一端是接在电脑的USB上，然后使用相应的PC套件进行烧录。

▲EZF Advance的菜单非常简洁，左下角可以看到实时时钟，这在当时还是非常具有突破性的。

会得到很大提升，这在当时都是非常有创意的设计，但如果没有实时时钟的话，游戏的乐趣就会大打折扣了。而EZF Advance的硬件实时时钟就迎合了这些游戏的特色，让游戏的乐趣变得更加丰富和完善。所以EZF Advance在推出的第一个月达到了脱销的地步，尤其是在国外，凭借出色的硬件设计和Borden个人的名气，几乎是一卡难求。即使是国内的测评媒体也都是在一两个月之后才拿到的卡带，可见最初EZF Advance的火爆。不过早期EZF Advance使用的电池是普通电池，时间久了电池一没电，烧录卡也就不能存档了，这在当时给不少玩家都造成了很大的困扰，好在后来的EZF Advance改为了可充电电池，缓解了掉档问题的发生，所以如果你现在想买一张EZF Advance收藏一定要注意问清楚电池是不是可充电的才行。除了早期电池方面的问题之外，EZF Advance在存档方面做得还是非常出色的，采用的硬件存档设计，支持了现在99%的GBA游戏，当然硬件存档设计其实也是第二代烧录卡的“标配”，关于这些会在以后的烧录卡介绍中提到。其余方面EZF Advance相对于EZFlash 1的改进就不大了，倘若和不久之后推出的EZFlash 2相比，这款产品更像是EZFlash 1.5，所以它虽然经历了早期的火爆，但在EZFlash 2诞生之后，EZF Advance也就逐渐消沉了，不过我们谁也不能忘记Borden，他是EZFlash 1的开发者之一，他在GBA烧录卡时代被誉为“神”，或许说他是现在整个国产烧录卡的奠基人也并不为过。

玩转NDS

最近PSP手机闹得很凶，甚至还有视频放出，让大家认定PSP手机绝对不是虚无产品，但很奇怪，怎么没有人YY任天堂会推出3DS的手机版呢？难道索尼天生和手机有缘？下面一起看看近期有什么好玩的软件放出吧。

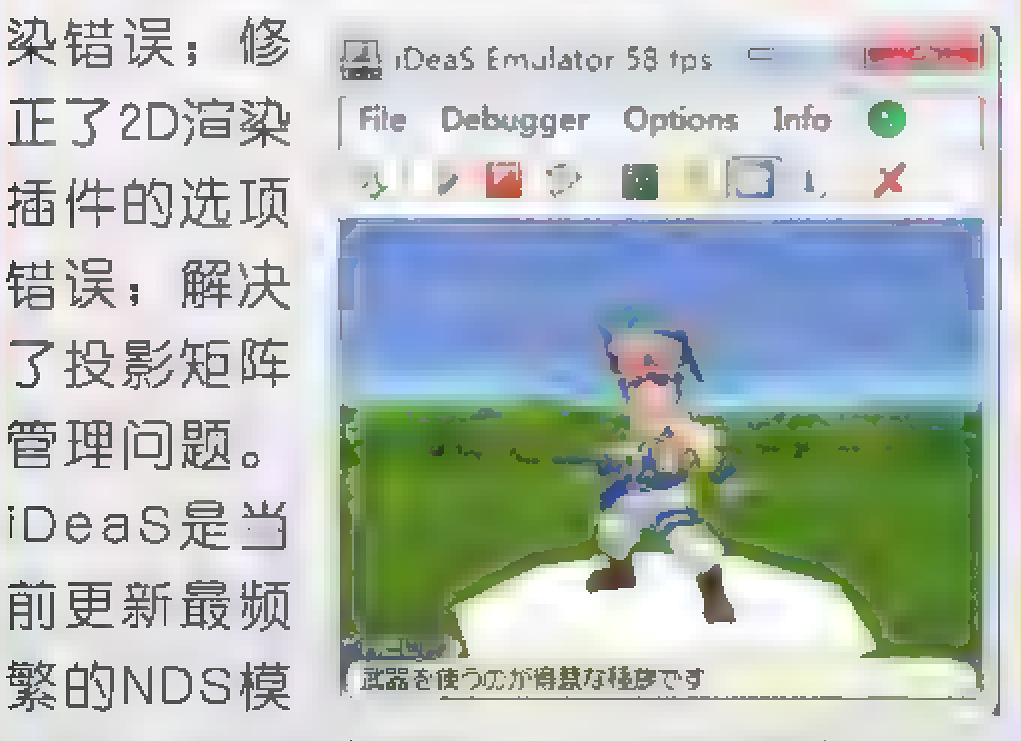
※本栏目相关软件收录于《口袋光环》149辑内的"实用软件/NDS"目录中。

NDS软件学院

软件新闻

iDeaS 1.0.3.8 Final

电脑上用的NDS模拟器iDeaS于12月5日、12日放出V1.0.3.8 beta、V1.0.3.8 beta最终版两个新版。新版修正了SWP、SWPB、LDM、STM、POP、PUSH操作码的错误；解决了DMA模拟通道的问题；改进了游戏的运行速度；修复了Mode4的渲染错误；修正了2D渲染插件的选项错误；解决了投影矩阵管理问题。iDeaS是当前更新最频繁的NDS模拟器，通过数次更新，iDeaS的进步不小，一般的游戏都能运行，只是速度和声音还有点问题。

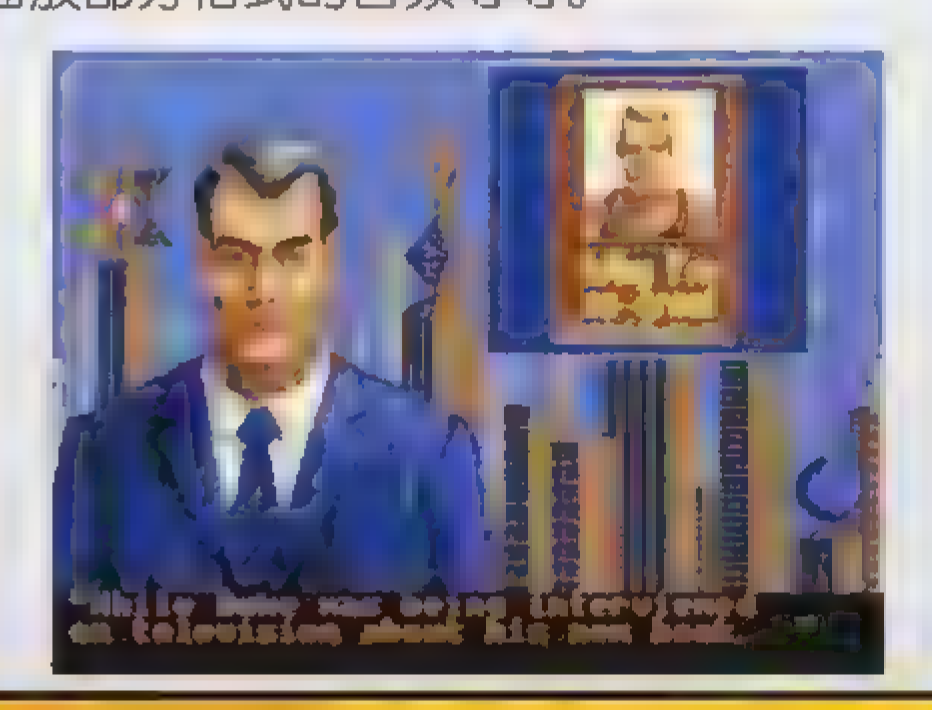


HomebrewWi-Fi新版发布

NDS上的软件下载工具HomebreWifi于12月3日放出beta 0.3版。新版修正了部分错误，加入了启动画面，增加了双语应用。安装HomebreWifi后，我们可以摆脱电脑的束缚，直接通过无线网络，将自制软件下载到NDS烧录卡中来。HomebreWifi支持无线网络配置，并能自动创建文件夹。在接下来的版本中，作者计划在往后版本加入多文件管理功能，支持多个文件同时下载，并改进界面。

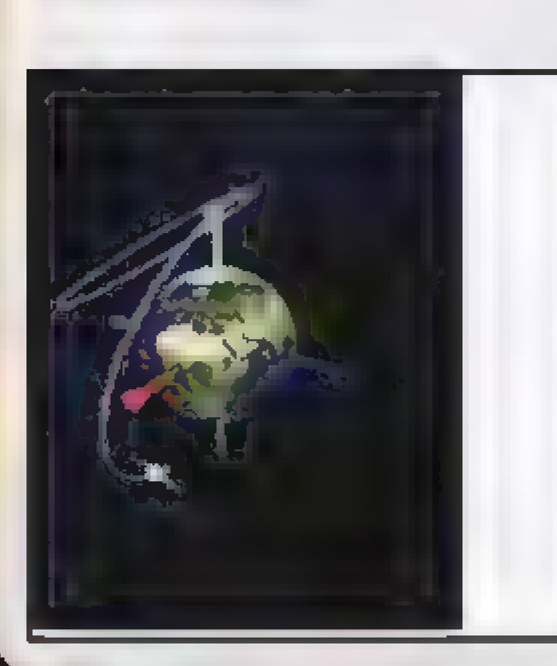
DS2x86开发进行中

NDS上的DOS模拟器DS2x86正引起越来越多人的关注。最近由于作者所在的单位接了一个大项目，所以并没有在DS2x86上花费太多时间。不过，DS2x86仍有了一些进步，作者改进了部分代码，在图形缓存上了下课功夫，并放出了几张软件运行截图。从截图上看，DS2x86已经能较好地运行部分DOS游戏了，但速度并不乐观。作者希望在2011年到来之前放出最初的alpha版。DS2x86现在存在众多问题，比如不支持鼠标模拟，不支持CGA图形模式，在文本模式下闪烁的光标会丢失，仍无法播放部分格式的音频等等。



2ds+新版发布

NDS上的3D显示软件2ds+于近日放出V1.0版。新版改进了场景；加入了主菜单；添加了新的3D图片。作者Damicha认为软件已经比较完美，V1.0可能是软件的最终版本。2ds+是应3DS的发布而开发的软件。作者旨在告诉大家，3D没有那么神秘，只要掌握了技巧，NDS也可以做出裸眼3D效果。在NDS上运行2ds+软件后，NDS的上下屏会显示相似但不相同的两张图片，通过双眼的视觉差，用户可以看到立体的图像。



msxDS新版公开

NDS上的MSX模拟器msxDS于12月11日放出V0.87版。新版添加了鼠标模拟；修复了截图时color 0颜色的错误；加入了PDF的说明文档，软件包附带了英语、日语、法语三国语言的文档；优化了Z80 CPU的模拟；在《潜龙谍影》中，按L、R键相当于MSX键盘的F2、F3键。msxDS的功能已经相当完善，能运行大部分MSX、MSX2、MSX2+游戏。MSX电脑在上世纪80年代的日本和欧洲相当流行，虽然性能简单，但价格便宜，并能进行Basic编程，深受电脑爱好者的喜爱。而Konami、Enix等众多的厂商都曾在MSX上推出过游戏。

NightFox's Lib新版放出

NDS用的游戏开发库文件NightFox's Lib于11月28日放出新版。NightFox's Lib基于C语言，能够为开发NDS自制软件提供便利。NightFox's Lib支持256色显示，提供了3D精灵，可以使用Wi-Fi模块，并支持媒体播放。如果你对NDS软件开发有兴趣的话，可以关注一下哦。

玩转PSP

VOL88 栏目主持：酷洛洛

最近天气开始转冷，酷洛洛一不小心又重感冒了，健康才是工作和学习的本钱，各位同学也要保重身子。随着《怪物猎人 携带版 3rd》的发售，本辑PSP软件学院也毫无悬念地围绕这款PSP时尚周内销量最高记录的超一级大作展开，现在就来看吧。

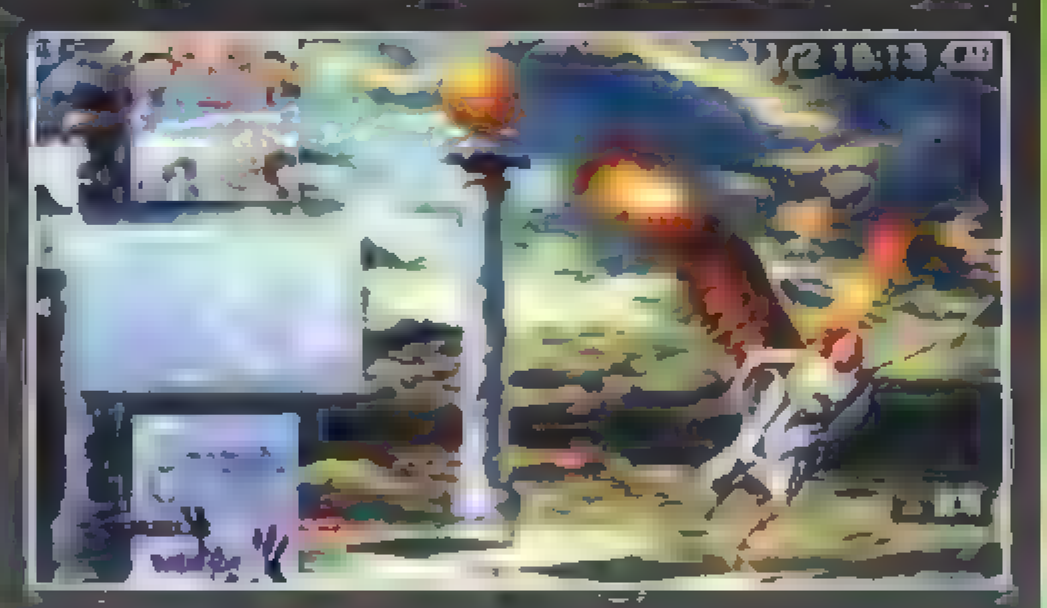
※本栏目相关软件收录于《口袋光环》149辑内的"实用软件/PSP"目录中。

PSP软件学院

破解工具

普罗米修斯最后之：普罗米修斯-4

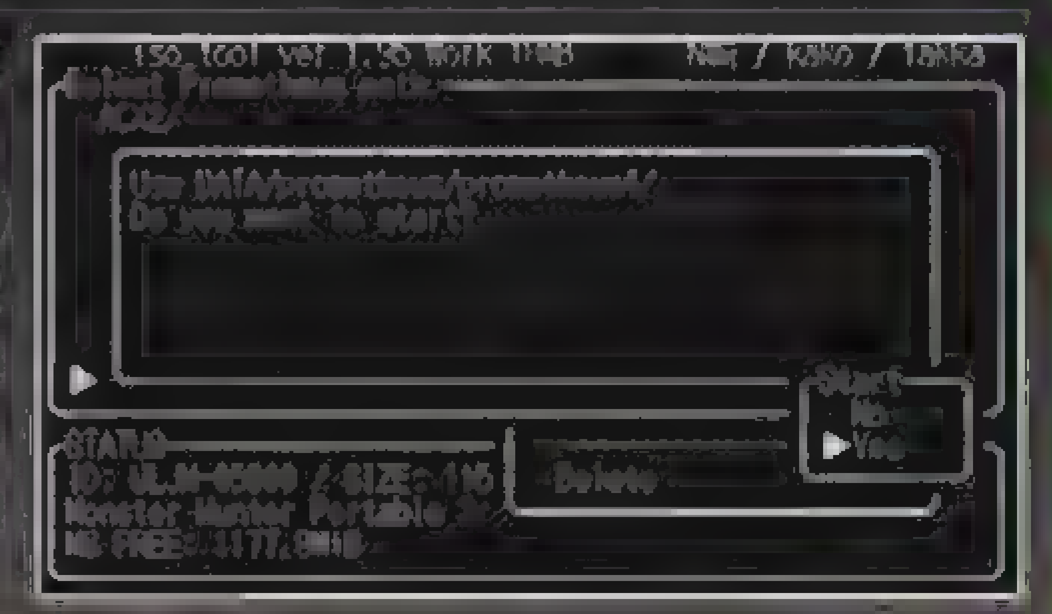
《MHP3》破解一事在国内玩家之间引起轩然大波，其中影响最大的无疑是国内破解大神liquidzigong宣布退出PSP破解界，个中谁是谁非，这里酷洛洛也不便多说。目前最终惟一能运行《MHP3》原版ISO的自制系统，普罗米修斯-4升级补丁亦被放出，5.03的PSP-3000用户与5.50自制系统用户升级该系统后，就可以免破解直接运行《MHP3》原版ISO了。



补丁分为两个版本，5.03用户请使用"5.03普罗米修斯-4"压缩包内的程序，通过HEN图片漏洞进入该自制系统，注意升级后系统信息依旧显示"Prometheus-3"，而5.50GEN与5.50普罗米修斯的用户使用"5.50普罗米修斯-4"进行升级即可。

一步到位游戏破解工具ISO Tool更新1.95版

ISO Tool的更新一直与最新加密游戏同步，只要哪款游戏出破解，ISO Tool就必定将该破解功能加入其中，为自制系统玩家提供破解最新加密游戏的方便手段。ISO Tool于12月中旬从1.92更新至1.95版，现在玩家可以用最新版本，在破解《假面骑士 巅峰英雄 000》的同时解决破解后自订音乐的问题，并且无需通过更新普罗米修斯-4系统运行《怪物猎人 携带版 3rd》，此外还修正了1.94版中的一些重大错误。



汉化补丁

国内两大汉化组发布《怪物猎人 携带版 3rd》汉化补丁

狩猎热潮谁也挡不了，这不仅点燃了玩家的热情，也燃起了国内汉化组的斗志。《MHP3》刚发售不久，Play汉化组与ACG汉化组就分别推出本作的汉化补丁，为广大玩家打破游戏在语言上的阻隔。两款汉化补丁均在PC上运行，以日版ISO为例，Play汉化组补丁只需启动程序等待“汉化”按钮出现，然后点击“汉化”后选择硬盘中的日版ISO并另存汉化版后等待完成即可；ACG汉化组补丁则需要将ISO命名为“ACGHH_0076_MHP3”并拷贝到补丁所在文件夹，然后点击“日文版点这里”的bat文件进行汉化操作。本辑光盘已经收录这两款补丁，Play汉化组的补丁版本为v1212，而ACG汉化组的汉化版本为V2修改版，最后在此感谢汉化组广大成员们的辛勤劳动。

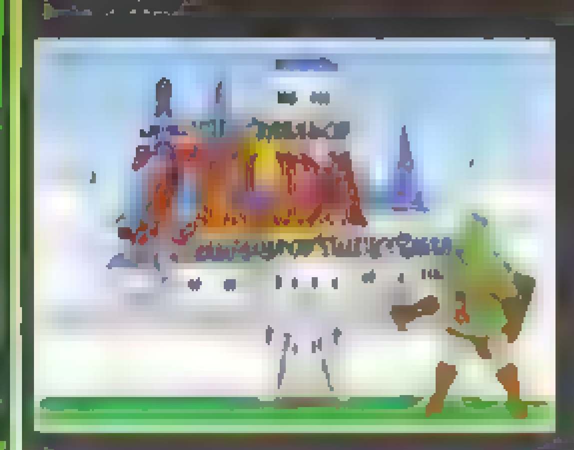
同人游戏

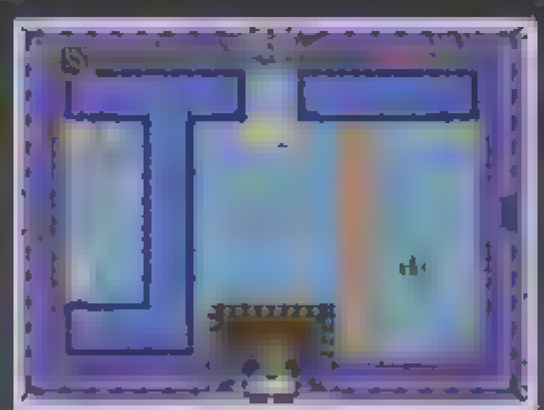
最强《塞尔达》同人游戏：《塞尔达 Hylian的回归》

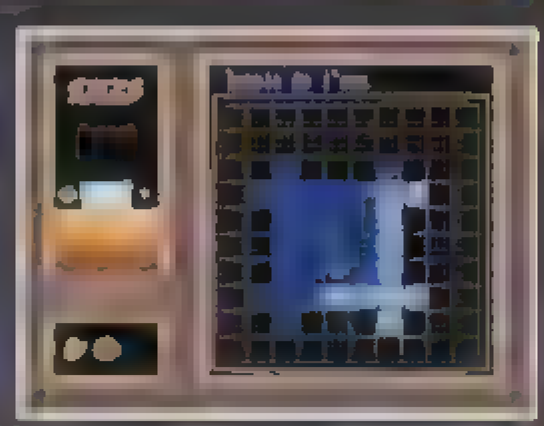
由于Sony与任天堂互为竞争对手，除非两间公司合并，酷洛洛有生之年都不会看见《塞尔达》的官方作品会出现在PSP上，但这并不代表我们就不能在PSP玩上《塞尔达》，除了模拟游戏，同人作品方面其实也有不少精品之作。《塞尔达 Hylian的回归》原是Dingux平台（一款基于Linux的操作系统）上的《塞尔达》同人游戏，游戏完成度之高堪比任天堂的官方作品，现在本作被移植到PSP平台，玩家可以体验一下这款被称为“最强《塞尔达》同人游戏”的感觉。

基本操作

按键	效果
十字键	移动
△	打开宝箱
□	推石头
×	挥剑
○	使用道具
START	角色界面
SELECT	操作说明
L+方向键	移动画面
L+△	大地图
R+方向键	奔跑
L+START	保存界面







《CS》同人游戏《CSPROMOD》更新

相信不少玩家都知道这款由同人制作的PSP版《CS》——《CSPROMOD》，这是一款根据《CS》修改的非官方游戏，游戏采用俯视角的形式进行，有点类似PSP《杀戮地带》的游戏方式，虽然没有FPS那种个人临场感，但简单的操作方式和出色的手感备受PSP玩家们的青睐。目前该游戏更新至v1.7版，没曾体验过的玩家不妨一试。

步入十二月中下旬，元旦假期就要来了，寒假也即将到来，学生朋友们的期末考也来了。“《怪物猎人》系列”的号召力的确强劲，很多早已转战手机平台的老猎人们又重新捧起了小P，卖场里扎堆的联机人群让我们仿佛回到了《MHP2G》那个激情燃烧的岁月，那个小P兴旺的年代。随着卖场里玩P的人群增加，带动了沉寂的小P销量，商家们又不时呈现出他们久违的笑脸。

6.20破解消息继续处于胶着状态，其实大家或多或少地早已习惯了那没有破解的日子，细细品味着那一两个合买的游戏或租回来的正版UMD，或许这应该就是玩游戏的本质吧。小P报价如同其破解消息一样没有多大惊喜，稳中略有十元左右的降幅。6.20非破解版黑白两基础色报1190元和1275元，银色报1260元。彩色系里较受欢迎的紫色报1275元，红色、蓝色、粉红色报1300元，青瓷蓝价格略有上涨报1270元。较普通的黄色、绿色分别报1270元和1275元。可破解翻新拼装机5.03价格略有降低，但继续着其2100元的高昂报价，存在意义大于实际意义。销量低迷的PSP go黑白两色分别报1250元和1260元。

对于小P的未来价格走向，笔者看法如下：随着十二月的结束和元旦假期的到来，加上《MHP3》的热潮的持续，造就出一部分对小P有刚性需求的用户，尤其是学生朋友们。因为手头预算比较紧，在《MHP2G》热潮退却的时候早已将爱机出手套现，面对校园新一波猎人风潮，他们势必会有重新购买小P的打算。再加上假日效应，元月初的小P报价可能会出现小幅度上涨，购机意向的朋友适宜在岁末前出手，避开假期涨价日。

面对小P报价的波澜不惊，一向价位稳定的任系掌机继续着其优良传统，因官方停产的缘故，即将绝迹于卖场的三大杠韩版，继续着其840元的报价。只是在这个时候已经很难买到全新机了，具体还是由玩家朋友们自己掂量吧，笔者建议添点预算直接上NDSi吧。NDSi黑白两基础色和彩色系里的冰蓝同样报1230元，绿色、粉红色报1270元，蓝色报1310元。行货iDSi黑白两基础色报1200元，粉红、冰蓝报1280元。如此贴近甚至比水货还便宜的价格，加上临近圣诞、新年等节假日，商场里的行货专卖店活动不断，折扣也比较多。建议有购买意向的朋友改变一下习惯，在逛完卖场的同时也多逛几个市内的大型商场，在享受折扣带来的低价优惠的同时又享受正规行货的售后服务，一举两得。

圣诞节来临，掌机市场有所升温，因为PSP的6.20系统等到圣诞节估计就会放出破解了，很多玩家都选择了这个时候入手，因为大家都知道，一旦破解价格肯定是暴涨的。另外，《MHP3》的发售对PSP销量影响也非常大，很多着急的玩家要么选择二手的PSP1000或者2000，要么直接入了正版。

虽然已经停产了相当久，但还是说一下5.03版本的PSP吧，这种“可破解”版本的机器在市场上还有货的时候，全新机批发价是2020，低于这个价格出售的基本都不可能是全新的。现在更不可能降价，市面上只可能有极少数库存机器，裸机价格2100以上是很正常的价格。所以各位玩家们预算如果不足就干脆考虑二手机器或者等6.20破解，不要指望那些1800～2000块的机器是全新的。花两千块要是买到翻新机那才是最得不偿失的。5.50以上系统在圣诞节即将破解的消息满天飞，看样子可信度还是比较高的，毕竟之前基础已经比较牢靠了。还是利用美版《啪嗒嘭2》的存档漏洞来破解，虽然麻烦点，不过毕竟是免费玩游戏，谁会在乎呢。

NDS方面，笔者继续看着货架上那堆存货烦心，仍然很少有人买，3DS的消息铺天盖地，光芒完全掩盖了NDSL和NDSi。前几天看了富士通一个3D照相机，据说屏幕是跟3DS一样的，效果确实很好，但是从杂志图片或者网上视频里根本看不出那种效果。大家还是耐心等实机吧。顺便怨念下

NDSL和NDSi快降价吧……

再说下配件方面，有变化的还是16G记忆棒，批发价继续下跌，16G红棒的零售价格已经降到170左右了，回想下512M组棒都要200多的年代……进化真是快啊。烧录卡目前基本只有AK2i和SC系列还能卖卖，毕竟烧录卡需求量没有以前那么大了，大家对兼容性的要求都比较高，这直接就把山寨R4，TT等系列淘汰掉了。

有入手掌机想法的玩家们是时候出手了，圣诞节可能会迎来涨价，元旦也会，过年100%会涨价，要等跌价就要等到明年三四月去了，因此有计划购买的玩家推荐早买早享受。

《MHP3》的发售终于为几乎窒息的PSP销售行业挖了一个足以见光的洞，让商家喘了口气，而游戏本身则是让玩家们大呼过瘾。先说说关于正版UMD价格的问题，很多玩家都发现在游戏第一时间破解的情况下，之前的预定价格一下子成了虚无，从300元到400元的涨幅让人汗颜。商家们（主要是淘宝商家）要么涨价，要么退款，玩家更是怨声载道。其实这种事情在商家眼里早就见怪不怪了，有一种说法就是如果游戏发售后反应一般，那么便会兑现预定价格发货，如果出现大好评，便坐地起价，毫无诚信可言。所以一些有经验的商家根本就没有在第一时间进行任何的货源准备，而玩家也十分淡定，几天后破解，汉化接踵而至，虽然现在UMD的价格还在370元左右，但这主要是因为市场上有货的商家进货较早没有卖出去，玩家可以基本无视。想收藏的等价格稳定再说。虽然游戏没有热卖，但是盟区战卡的需求量大增，如今市面上盟区战卡主要是两种——普通版和豪华版，前者没什么好说的，价格在130元左右，如今正在缺货中；比较推荐购买豪华版，黑色大盒包装，内含USB转换口，无线发射器，一年的VIP卡，价格在170元左右，性价比更高。另一个热销的配件是PSP的类比滑杆，无论是PSP1000型还是2000型，因损坏而需要更换滑杆时建议大家只选择原装，因为组装滑杆虽然价格便宜，50元左右商家便给更换，但是质量极差，无法在游戏时提供保证；原装滑杆大多来自二手主机拆卸，价格在120元左右。主机价格方面，1200元基本上已经是年末主机的底线了，而《MHP3》限定版主机价格在2300元上下，数量较少。

目前PSP6.20版主机价格比较稳定，黑色报价是1180元，白色和银色报1230元，蓝色、红色、粉色、紫色、青瓷绿和黄色是1250元。12月1日发售的《MHP3》限定版主机，笔者在西安快乐多电玩已经看到真机，此款主机机身外观由卡普空游戏开发团队全程参与，黑色机身与金色边框配合，正反面还有多处特殊团设计，机身以招牌怪物“雷狼龙”为主题，内装《MHP3》专用主题，根据游戏的操作，滑杆特别做出改成滑杆凸面内缩，更加便于操作，喇叭部分为猫猫的脚掌状，另外还搭载了2200mAh的大容量电池。限定版主机确实很拉风，当然价格也要比普通版主机高出不少，店主报价是2280元。铁杆猎人们，这款主机一定会让你满意的哦。

NDS方面，有行货的支持，IDSI主机一如既往地价格稳定，四款颜色都是1230元，对行货情有独钟的朋友快快出手吧！

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1250	2100	1190	840	1200	1230	1450	235	165
北京	绿洲电玩	1350	—	1200	800	1130	1220	1400	170	130
上海	新亚电玩	1350	—	1300	900	1280	1300	1450	200	150
陕西西安	快乐多电玩	1450	—	1180	980	1200	1230	1450	180	130
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1800	1170	750	1100	1200	1360	130	90
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1450	—	1100	700	1100	1190	1360	140	100
安徽合肥	大拇指电玩	1350	—	1200	600	1100	1200	1250	158	95
四川成都	海豚电玩	1450	1800	1200	980	1130	1180	1200	115	70
福建厦门	快乐多电玩	1400	1850	1250	900	1260	1280	1400	250	150
江苏苏州	哇靠电玩	1380	1980	1190	840	1150	1220	1380	180	100

硬件短消息

[illegible]

文 就爱360

栏目主持：酷洛洛

NDSi便携包

品名：	NDSi Hard Pouch — Mario Family Version
种类：	保护包
出品：	Hori
对应机种：	NDSL/NDSi
官方价格：	12.99美元

喜欢马里奥的朋友注意啦，由任天堂授权的以马里奥游戏中的人物为主题的包包正式出炉了。包包通体红色，印有马里奥、路易、库巴等知名游戏角色。包包采用质地坚硬的材料，能防止NDSL或NDSi受到伤害。包包的内部结构设计合理，除了能放入主机外，还能放下3张NDS游戏卡带、1支手写笔等其他小配件。

NDS透明保护壳

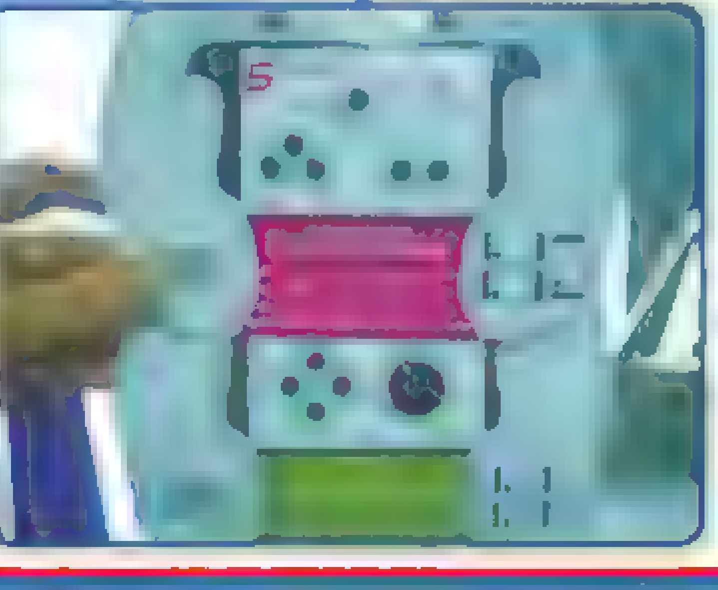
品名：	NDS Crystal Pack
种类：	保护壳
出品：	Nitho
对应机种：	NDSi
官方价格：	14.99美元

透明保护壳是很多玩家比较喜欢的配件。这款产品专门为NDSi设计，套上后与主机贴合很紧密，一点都不觉得臃肿。与其他类似产品不同，本产品将NDSi外露的摄像头也保护起来，添加了镜头盖的设计。想拍照时，将镜头盖一推便是。产品套装中还附赠了腕带、手写笔等小配件，很是贴心。

iPhone游戏按键

品名：	iPhone Buttons
种类：	辅助按键
出品：	——
对应机种：	iPod touch/iPhone/iPad
官方价格：	49元

除了PSP、NDS外，iPhone也成为各掌上游戏厂商的必争领域。甚至连《索尼克》、《生化危机》等大作游戏都纷纷登陆iPhone。iPhone上好游戏不少，但如果论手感的话，就没法和PSP、NDS等传统掌机比了。而这款物理按键产品，可以直接通过吸盘吸在iPhone的屏幕上，大大提升游戏的手感。针对于不同的游戏类型，按键也分为多个种类，用户可以根据需要使用。按键的使用也很简便，随吸随拔，不会在屏幕上留下痕迹。除了iPhone外，iPad以及iPod touch同样适用。



方向盘掌上游戏机

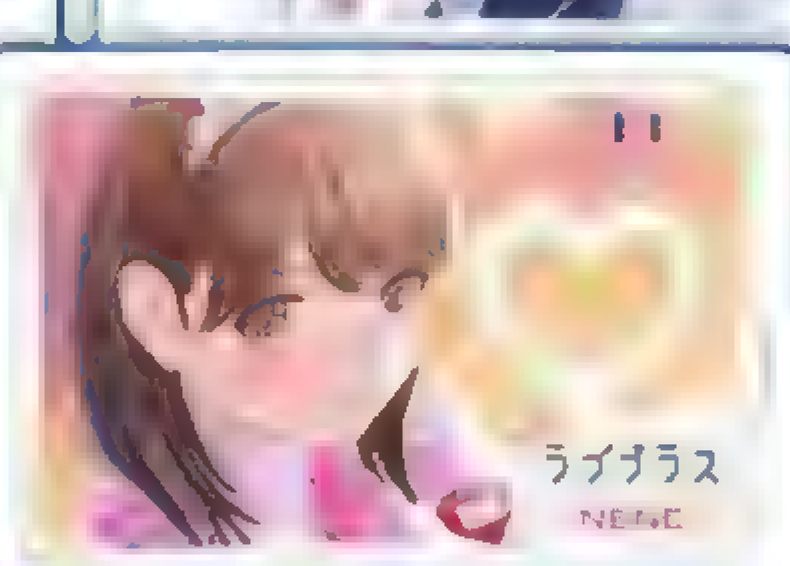
品名：YD-385	
种类：掌机	
出品：——	
对应机种：——	
官方价格：9.9元	

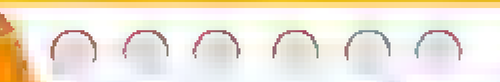
掌机一般都是长方形的，这款掌机却别出心裁，做成了方向盘的形状。黑白的液晶屏在中央，游戏的时候需要双手握住方向盘，玩赛车游戏特别有手感。产品使用2节5号电池，侧面有卡槽，可以插入游戏卡来玩不同的游戏。不过不要指望游戏有多精彩，其是都是俄罗斯方块类的。产品包装中还赠送了三张游戏卡，游戏卡的体积很迷你哦。产品据说是来自韩国，不过实际应该是国内厂商的产物。售价方面更是低至10元，强调一下，是人民币……

《深爱》便携电源

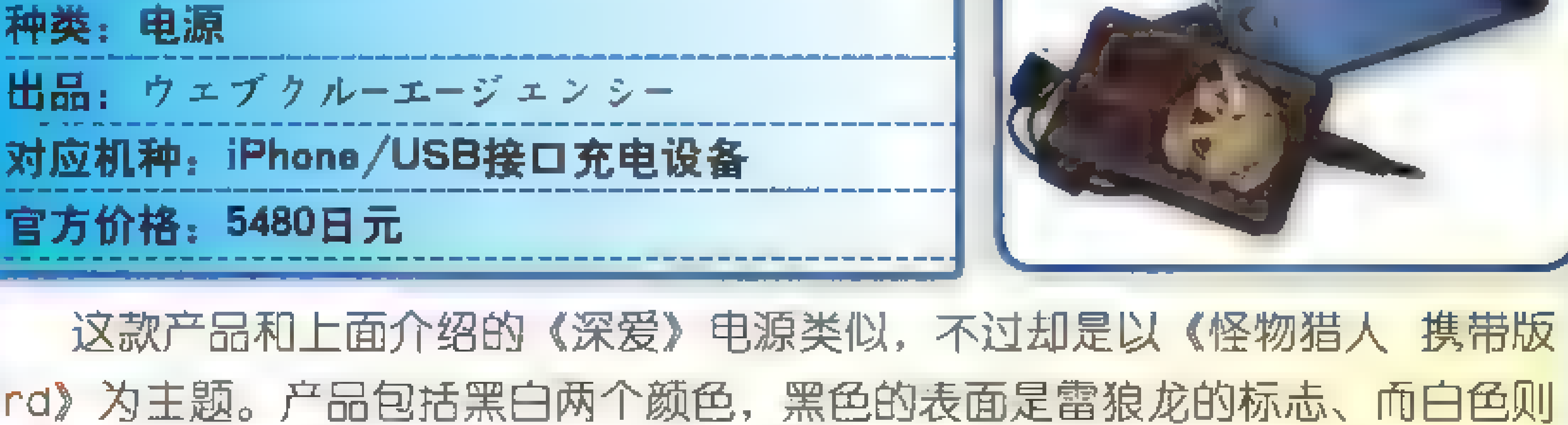
品名：ラブプラスモバイル	
种类：电源	
出品：TENNRICH	
对应机种：NDS/PSP	
官方价格：5480日元	

玩过《深爱》的朋友，肯定会喜欢上里面的几位MM。如果你是粉丝的话，那现在要注意了，有以《深爱》为主题的便携电源推出啦。电源为长方形，正面贴有MM的贴画。而且电源有多个型号，每个型号的贴画是不同的哦。产品中附带了多个转接头，通过更换转接头，可以为多种机器充电，除了NDS、PSP等掌机外，还能够为iPhone等手机充电。产品电池容量为1000毫安，重量只有40克，还赠送了主题收纳袋，方便携带。



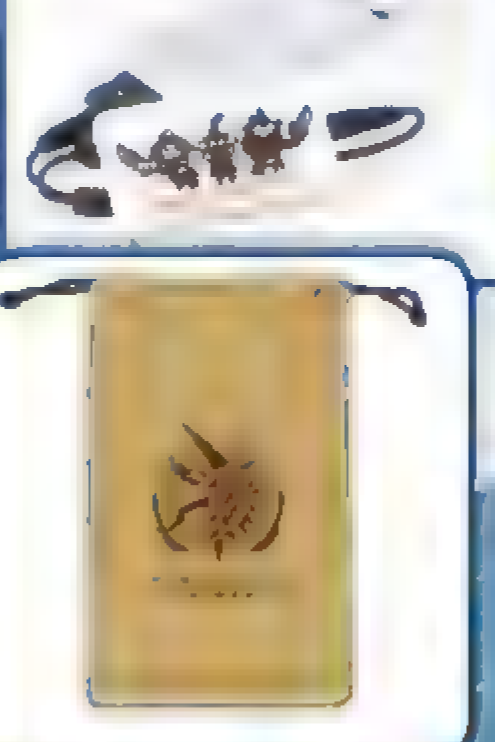


《怪物猎人 携带版 3rd》便携充电器



品名：モンスターハンターポータブル3rdモバイル端末用充电器	
种类：电源	
出品：ウェブクルーエージェンシー	
对应机种：iPhone/USB接口充电设备	
官方价格：5480日元	

这款产品和上面介绍的《深爱》电源类似，不过却是以《怪物猎人 携带版3rd》为主题。产品包括黑白两个颜色，黑色的表面是雷狼龙的标志、而白色则是三只可爱的随从猫。产品附带多个接口，对应iPhone等苹果机型、日本FOMA与SoftBank手机、USB与MiniUSB充电设备。便携充电器可以反复充电500次，仅7mm的超薄厚度，放入附送的狩猎收纳袋后极为方便携带。不过话说回来，这便携电源不支持PSP实在令人费解。



黑白Gameboy版的《黑·白》？

▲主角和N的战斗。

▲藤叶蛇VS骗骗猫，看起来是很初期的战斗。

▲比克提尼VS辛波拉，没记错的话，这是主角和N在雷文市摩天轮前的那场战斗。

▲三场像模像样的战斗画面。

“黑白机”是骨灰级玩家对骨灰级掌机Gameboy的爱称之一，给玩家们留下了难以忘记的快乐，即便今天，也仍然有很多技术流的老玩家把如今的热门游戏给GB化，本来就诞生在黑白Gameboy上的《口袋妖怪》更是多次被“逆移植”，即使历经五代而大大进化的《口袋妖怪 黑·白》似乎也依旧要被“初始化”一把，下面我们来看看吧。到底有没有做成游戏还不得而知，但看着这些图片，再听着GB音质风格的《黑·白》战斗音乐，本人不得不感慨：“马赛克始终是神！”

平泽唯，生日快乐！

■把和平泽唯有关的周边全部拿出来一起庆祝，注意蛋糕上还有小唯的名字。

◀使用figma制作的生日宴会情景，figma的可动优势完全体现了出来。

■和动画中的小唯一起过生日，使用下午茶的画面正好，看上去小唯像真的在吃蛋糕一样。

◀完全手制的平泽唯蛋糕，还原度非常高。

JOYSOUND 2010
卡拉OK排名公布
《残酷天使的纲领》综合第一位

提供

「メルト/初音ミク」

全歌曲综合排名

排名	歌名	歌手或艺术家
1	残酷な天使のテーゼ	高桥洋子
2	キセキ	GReeeeN
3	春夏秋冬	Hilcrhyme
4	magnet	minato（流星P）feat.初音ミク、巡音ルカ
5	ハナミズキ	一青窈
6	里表ラバーズ	wowaka feat.初音ミク
7	メルト	Supercell
8	炉心融解	iroha（sasaki）feat.镜音リン
9	Butterfly	木村カエラ
10	ワールドイズマイン	Supercell

JOYSOUND是日本卡拉OK市场的巨头，由于拥有许多VOCALOID歌曲而受到宅的青睐。马上2010年即将临近尾声，JOYSOUND又公布了这一年的人气歌曲排名，VOCALOID歌曲与去年一样大量入选。下面就列出歌曲的综合排名前十以及各分类的歌曲人气前十位。

VOCALOID类歌曲排名

排名	歌名	歌手或艺术家
1	magnet	minato（流星P）feat.初音ミク、巡音ルカ
2	里表ラバーズ	wowaka feat.初音ミク
3	メルト	supercell
4	炉心融解	iroha（sasaki） feat.镜音リン
5	ワールドイズマイン	supercell
6	ロミオとシンデレラ	doriko
7	Just Be Friends	Dixie Flatline feat.巡音ルカ
8	ブラック★ロックシューター	supercell
9	ダブルラリアット	アゴアニキ
10	1925	富田悠斗（とみー/T-POCKET）feat.初音ミク

动画/特摄/游戏类歌曲排名

排名	歌名	原作	歌手
1	残酷な天使のテーゼ	新世纪福音战士	高桥洋子
2	ライオン	超时空要塞 边境	May'n/中岛爱
3	God knows...	凉宫春日的忧郁	凉宫ハルヒ（平野绫）
4	嘘	钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST	シド
5	创圣のアクエリオン	创圣大天使	AKINO
6	only my railgun	某科学的超电磁炮	fripSide
7	君の知らない物语	化物语	supercell
8	Share The World	海贼王	东方神起
9	星间飞行	超时空要塞 边境	ランカ・リー=中岛爱
10	Butter-Fly	数码宝贝大冒险	和田光司

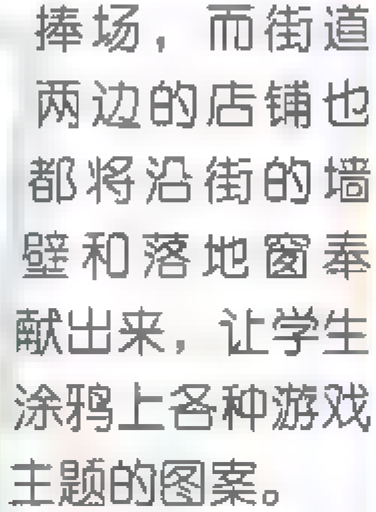
东方歌曲排名

排名	歌名	歌手或艺术家
1	チルノのパーフェクトさんすう教室 Full.ver/Short.ver	イオシス/miko
2	Help me，ERINNNNNN！！	ビートまりお
3	魔理沙は大変なものを盗んでいきました	イオシス/藤咲かりん
4	最终鬼畜一部声	ビートまりお
5	シアワセうさぎ	あまね/ビートまりお
6	最速最高シャッターガール	ビートまりお
7	东方スイーツ！ ～鬼畜姉妹と受难メイド～	Innocent Keyと树诗音、ココ、小宫真央
8	ケロ9destiny	Silver Forest feat．めらみぽっぷ
9	ってゐ！（えいえんてゐVer）	石碱屋
10	sweet little sister	Silver Forest feat．さゆり

以游戏为主题的校友会游行

提供

校友会对于国内外的大学来说都并不稀奇，而以游戏为主题举办的活动也非常常见，但是11月23日伊利诺斯州的East High School却将游戏与校友会结合在一起，把校友会开办得与众不同。该校的校友会游行于新奥尔良的圣查尔斯大道上举行，热闹非凡的场面吸引了大批附近的居民前来捧场，而街道两边的店铺也都将沿街的墙壁和落地窗奉献出来，让学生涂鸦上各种游戏主题的图案。



校友会游行的目的之一就是为了展示学校的风采，当天各大网站的争相报道让更多网友对这次活动予以了赞赏和鼓励，因此这群对游戏有爱的校友们无疑借助着独特的创意成功提高了母校的知名度和声誉。

不知不觉，天气就开始冷起来了，掐指一算，居然快到年底了……当大家拿到这本书的时候圣诞节应该也不远了，因此这次的主题就是圣诞，也算阿鲁提前祝大家圣诞快乐吧。什么？你说你拿到书的时候圣诞已经过了？那就算阿鲁提前祝你明年圣诞快乐吧！

白菜：阿鲁又开始放动漫美图啦！

胧月：扣工资！

阿鲁：冤枉啊！我这放的可都是出自游戏啊！

乌冬：这双胞胎是谁啊？

伊娃：这是《DJ Max》中某首歌里面的角色。

胧月：白菜：又有《东方》啊！

白菜：我就知道你要这么说！

酷洛洛：你们两个真了解对方……

白菜：这个其实可以有。

阿鲁：我在想魔理沙到底是来送东西的还是来偷东西的！

酷洛洛：朝比奈学姐再一次倒在了凉宫大神的胯下……
乌冬：1096这扮相是驯鹿吗？
阿鲁：这明明扮的就是牛啊！而且我还看到某星型痔了……
胧月：你的视力还真好哈！

火纹大陆

栏目主持：苍穹

文 火花天龙剑 MALAS

炎之魔法战士法拉的后裔、阿尔维斯是个复杂的角色，他是个能够巧妙地玩弄权术消灭掉自己所有政敌、显赫一时的枭雄；是位凭借一己之力统一帝国、被人民所狂热拥护的君王；但他同样是一个有着扭曲性格与恋爱心理，最后以兄妹乱伦的手段铸就了魔王复活悲剧的罪人——本辑火纹大陆就继续带读者们回顾《圣战系谱》中的剧情，品评这位悲剧性的人物。

《系谱》人物漫谈 扭曲的悲剧——阿尔维斯

阿尔维斯作为圣战士法拉后裔之一，有着并不幸福的幼年。他有着平庸无能的父亲和拥有暗黑一族血统的母亲，母亲的外遇和出走导致了父亲的自杀，而母亲惟一留给他的暗黑一族血统则成为了他日后被罗普特教团玩弄于股掌之中的原因。这些童年经历造就了他冷傲、卑劣、狡诈、为达目的不择手段的性格与扭曲的恋爱观。但就是这样的阿尔维斯，却又是一个有着远大志向和拥有非凡的军事和政治才能的年轻人。他对古兰贝尔腐朽而衰老的王家不满，不甘心仅仅以一名地方领主及古兰贝尔王国王家的属臣身分终此一生，期望能够创造一个谁都可以自由生活的新世界。因而他以古兰贝尔王国和伊萨克的战争为契机，充分利用了王国内各诸侯领主之间的矛盾，以莫须有的反叛罪名除掉了圣剑、圣杖两族，并基本控制了圣雷、圣斧和圣弓，统一了整个古兰贝尔。在与古兰贝尔公主蒂亚多拉（也是他同母异父的妹妹）结婚后，阿尔维斯也成为了新的国王。随后他东占依萨克、北伐西里基亚、西征阿古斯多利亚、南平贝尔丹，又在与南多拉基亚的争霸中取得绝对优势，基本控制了整个北多拉基亚，迫使南多拉基亚臣服，建立古兰贝尔大帝国，成为了民众所狂热拥护的皇帝，如此的功绩正是他非凡的才能的最好体现。

但阿尔维斯的成功，除了他本身的能力外，还有一个很重要的因素——罗普特教团的协助。侍奉暗黑神的罗普特教团，既是他初期事业一帆风顺的依靠，亦是他成为皇帝之后步入堕落的根源。阿尔维斯原本的理想是建立一个没有差别、人人都可以自由自在生活的新世界。就当时而言，这确实是一个高尚的愿望。但“为高尚的理想而不择手段是可以理解的”，真是这样吗？

作为辅佐阿尔维斯登上权力最高峰的罗普特教团在帝国成立后，其存在也公开化、合法化。曾经在圣战时信奉暗黑神罗普特乌斯，被人们看成是邪恶的代名词的罗普特教团，竟然被当年圣战时推翻罗普特帝国的十二圣战士后裔之一所扶持了起来，这难道不是一个巨大的讽刺吗？阿尔维斯自信有能力控制住教团，可是他错了，企图将毒蛇为己所用的结果，是自己反被毒蛇咬伤。教团在公开合法化后为了复活暗黑神，大肆推行狩猎孩子的行动，无数的孩子被投入火焰，被作为献给暗黑神的祭品，人民生活在水深火热之中——这是一个由阿尔维斯亲手铸就，但是却与他的期望背道而驰的扭曲世界。阿尔维斯也曾经想过与教团抗争，但他很快退缩了，当年被他当做手下使唤的大司教曼弗罗伊此时已经不再听从他的指示。毒蛇成长了、变大了，开始对主人亮出锋利的獠牙了。阿尔维斯利用教团登上权力的最高峰，却未曾想到自己也同样成为了教团企图复活暗黑神的工具。教团利用他对自己同母异父的妹妹蒂亚多拉畸形的爱，引诱了两个同样具有暗黑神旁系血统的人结婚生子，生下了具有暗黑神直系血统力量的魔皇子尤里乌斯。从尤里乌斯出生的那一刻起，罗普特教团便不再惧怕阿尔维斯了，他们手中拥有着阿尔维斯的全部把柄，包括他身上的暗黑血统、为了登上皇位所做的种种卑劣行径以及他与妹妹的不伦婚姻等等。阿尔维斯害怕教团将这些秘密公开会使他身败名裂，比起人民的幸福而言，他更看重自身的名与利。就这样，阿尔维斯作为古兰贝尔的统治者，放弃了一直拥戴他的人民，选择了退缩，此后他对罗普特教团的疯狂行径持以默许态度。他个人的血统和对权力的贪欲铸就了他的辉煌，亦挖掘了他的坟墓，抛弃了人民的统治者不会有任何好的结局，悲剧在这一刻就已经决定了。很快，阿尔维斯便开始看见自己的选择所造成的恶果。

民众在罗普特教团的压迫下，生活每况愈下，而随着尤里乌斯的长大，阿尔维斯已经完全成为教团和尤里乌斯所摆弄的一个傀儡。他的身边没有任何可以值得信赖的人，自己空有皇帝的名号，却毫无实权。而尤里乌斯的暗黑之力已经凌驾于他之上，即便是神兵器法拉之炎亦无法抗衡。当塞利斯的解放军开始逼近古兰贝尔本土时，他甚至被尤里乌斯和教团当成了弃了用来拖延解放军的进军时间，一代霸主沦落之此，何其悲哉！或许就是在这种时候，一个人才能真正静下心来，重新审视自己的一生吧。ACG作品中总是很执着于强调“赎罪”这一主题，阿尔维斯也是如此。他让侧近的祭司带着他偷偷救出来的孩子以及当年的宿敌辛格尔德所持有的圣剑离开本阵，前去寻找赛利斯，在之后与赛利斯决战时则一心求死，从某种程度上来说，他还是希望能以此得到心灵上的解脱。但此时的悔悟已经太晚，无法洗刷他所犯下的罪行……

阿尔维斯一心想成为掌控他人命运之人，最终却连自己的命运都掌握不了。他的确是个可怜的人，但决不是一个值得同情的人，因为这一切都是他的作茧自缚。阿尔维斯的命运是他的血统所注定的吗？并非如此。人如果朝着与生俱来的宿命低头，那就等于拱手交出了自己命运的支配权，这又与行尸走肉何异？阿尔维斯可怜且可悲，在给别人带来不幸的同时，自己也没有得到任何形式的幸福。他的性格与血统、他的理想与所面对的现实，最终铸就了这样一个扭曲的结果。从阿尔维斯这位《系谱》中最为悲剧人物的身上，我们可以品味出很多人生与品性方面的东西。

临近的节日

“嗨！知道马上是什么节日么？”爱花有些神秘地问。

“爱花，你不会才想到吧？”凛子吸了一口盒装牛奶说着。

“呃……我，我很早就想到了哦，只是最近快到了才说的嘛。”

“你们在聊什么呢？”宁宁走了进来。

“啊，宁宁姐，我们正在说最近的节日呢。”

“哦，那不就是圣诞节么？”宁宁一下就说出了谜底，“你们有什么准备么？”

“嗯……”宁宁轻咬手指，似乎在思考，“说到圣诞节，大家第一个想到的是什么？”

“圣诞色拉，圣诞蛋糕！”爱花举起右手，就像在课堂上回答老师的问题一样说着，她不自觉地就暴露了自己爱吃甜食的特点。

“好，爱吃糖的爱花同学，你会在哪里和你的男友一起吃那些东西呢？”宁宁用老师的口吻附和着爱花。

“啊！这个……”爱花害羞地低着头，“这个我想最好是两人独处的时候……”

“嗯！凛子也同意爱花的想法呢……”这个年纪最小最调皮的女孩还用手比划了起来：“最好是在一个灯关掉，有圣诞树装饰的房间中，还要在蛋糕上插上蜡烛。此时，彼此看着对方，一起许下幸福的愿望……”

“没想到……小凛凛还是个那么爱讲情调的人。”

“哪、哪有……我刚刚说的那些都是很普通的吧？”凛子的红脸相当可爱，“那么宁宁姐，你呢？”被小早川这么一问，爱花也好奇了起来，她们两个都想知道身为一个较为成熟的女孩，是怎么打算的。

“我？让我想想……如果说能得到两个人单独相处的机会……当然是一起去看雪景了！你们不觉得‘白色圣诞节’非常浪漫么？”其实浪漫这个词还真不好说，对宁宁来说，两个人拉着手、慢慢地走在雪白的世界中就可以让她感到莫大的幸福。

“嗯……果然和某个爱吃的大小姐不同呢。”

“咦？”爱花愣了下，“刚刚小凛凛不是同意我的看法么？怎么那么快就变卦了呀？”

“这是因为我觉得宁宁说的那个更加有圣诞节的气氛啊？”凛子还打起了比方：“你想，元旦吃年糕、情人节吃巧克力、到了生日

又是吃蛋糕……每到节日的时候就是吃啊吃，有点腻了呢。”

“是、是么……”爱花犹豫地说着，在她看来，不同种类的蛋糕或是甜点就算是完全不同的，而这位大小姐的拿手好戏就是做出不同口味的甜点。“可是……”她的较真与不认输的脾气又上来了，“晚上出去的话一定会很冷吧？如果吃点甜食的话……”爱花注意到了宁宁的身材，轻轻地加了句：“对了，宁宁姐并不怕冷……”

“我最近有减肥哦……”宁宁无奈地指了指自己的腰。事实上，宁宁完全算不上超重，更别说“胖”了，但她还是对自己的体重比较在意。

“还是换个话题吧，比如那天准备去哪里之类的。”凛子看到她们渐渐偏离了话题，就借机转回来。

宁宁数着手指：“嗯……电影院、滑冰场、水族馆，歌剧院之类的地方似乎平常都去过了。”

“不。”凛子摇了摇头，“我的意思是那种派对，相当热闹的那种，你们会参加吗？”

“哈！”爱花突然来了劲，“说到这个，我们家倒是每年都会举办这个圣诞晚会呢，我爸爸会把住在医院里的小朋友接回家中一起玩。”

“高岭医生果然是个好人，爱花之后也会成为医生吧？真好……真让人羡慕。”凛子又做着拿听诊器的动作。

“呵呵。”爱花无奈地轻笑着，“其实我并不怎么想当医生的……等等，别说这个，我们现在谈的是圣诞，圣诞！”

“对了！”宁宁打了一个响指，“不知道今年学校会不会再去组织这么一场大型的晚会？”她歪着脑袋，继续回想着，“去年那场我记得办得相当成功，不仅参加的人数很多，同学们之间的反响也相当很不错。他们在聚会中可以交换礼物，互相认识，进行跳舞唱歌比赛等。上次你来了么，爱花？”

“我？我去年没有收到邀请信，所以就没有来。”爱花回答得相当干脆。

“什么？我们学校办活动，自己的学生居然还要有邀请信才能进入吗？这算什么事情！”来到这学校不到一年的凛子听到这事觉得非常奇怪。

“我记得不需要的啊！只要是学校办的大型活动，都是不用邀请信的，因为目标观众就是学校内的学生，并且人数越多越好。”宁宁仔细回想着，“是不是你搞错了？”

“那么爱花，今年你准备来么？”凛子俏皮地说着。

“这个……现在立即决定有些为难，我要先问问家里人。”

“嘻嘻，其实是问那个‘他’的意见吧？”这个短发的女孩坏笑着，“也就是说，‘他’去你也就去了，是吧？”

“嗯？难道小凛凛你不是这样的么？”爱花也开始反击了。“如果不是两个人在一起参加的话，那么这个活动似乎就没有什么太大的意义了。”

“其实，他这次是的策划者之一呢……”凛子吞吞吐吐地说，“我有点担心他会弄出什么乱子来……”

“放心吧，首先你要相信他会给你带来一个难忘的圣诞节，然后在一旁支持他、鼓励他。不管成败如何，那都是他为了你而倾注的全部感情。”宁宁略有所思，“我们是不是应该去买套圣诞装？”

“那种红色的，裙边还有毛绒绒白苏的？”

“爱花，真没想到你对这些倒是挺了解的么……”

“才……才没有呢！”

游戏文化频道

Game Culture Channel

栏目主持 苍穹

当大家拿到本辑《掌机王SP》时，估计离圣诞节也不远了吧，虽然中国并没有过圣诞节的习俗，但作为游戏玩家，同样能感受到圣诞期间的火热激情。《口袋妖怪 黑·白》的热潮尚未冷却，《怪物猎人 携带版 3rd》就又为玩家送上了一席饕餮盛宴。在这个冬天掌机平台还会有一大批重头作品问世，在这里预祝各位玩家好好享受圣诞与新年。

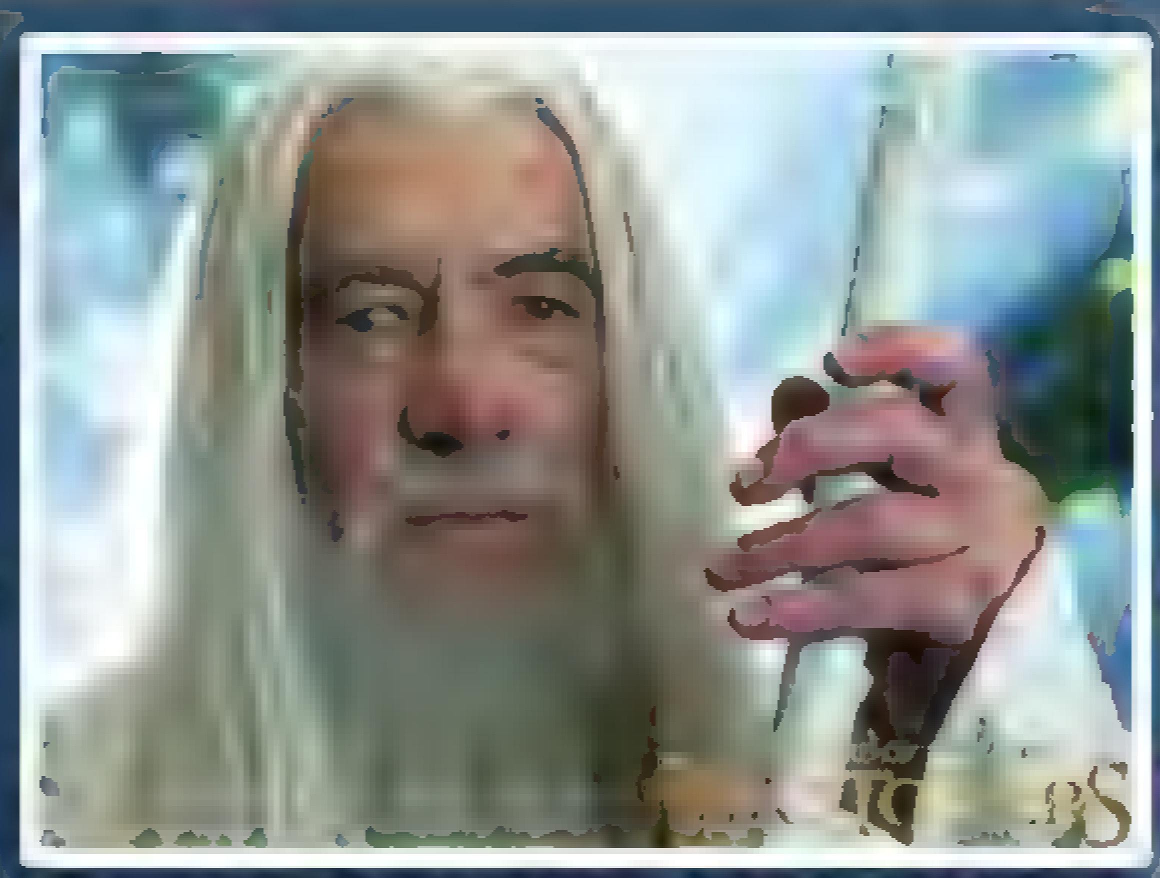
文 koflover

RPG职业漫谈——法师

上辑栏目为大家介绍的是RPG中的大众职业——战士，这次我们来介绍下在RPG中同样有高出场率的法师职业。战士和法师都是RPG中典型的游戏模型，特点也恰好截然相反——战士近战，法师远程；战士肉盾，法师脆弱；战士物理攻击，法师魔法伤害。无论在哪项概念上，战士和法师的表现都位于正负两个极端，如果我们折中求平均，或者将正负极打乱重新分布组合的话，那么就可以得到新的职业类型，比如说魔、武双修的魔法剑士。事实上，除了治疗职业外，RPG职业几乎都是由战士和法师的概念衍生的，无论系统多么复杂，技能多么丰富，都万变不离其宗。

法师的概念

法师的全称是魔法师，指的是在欧美民间传说、奇幻文学作品、电玩桌游的背景环境下，拥有能够驱使某种神秘力量（也就是所谓的“魔法”）能力的人群。法师的概念范围相当广泛，无论是《哈利波特》中邓布利多那样的魔法教授，还是《绿野仙踪》中的坏女巫，又或者是《魔兽争霸》中化作巫妖的克尔苏加德，都可以归入法师的范畴。毕竟由于不同作品之间的世界观设定存在着很大的差异，所以这些“法师”都只是作者天马行空想象的产物，根本没有放在一起比较的必要。严格来说，在现实生活中表演魔术、特异功能以及占星算命的人，也可以归入法师的概念，只是神秘感没有那么浓烈而已。因为“魔法”的英文是magic，“使用魔法的人”是magician也就是魔术师，从这个词也不难看出魔术师和法师之间的某些联系。



上次提到的战士职业是实实在在的现实形象，他们那种粗犷豪迈的气势和视死如归的气节，也反映了当时人们对力量与荣耀的信仰。不过并非所有人天生都适合舞刀弄剑，像那些手无缚鸡之力的小孩和书生，虽然没有强壮的身体，但可能有更富有想象力的头脑，所以法师这个拥有神秘力量的职业形象，也许正是他们在精神世界中的一种追求。法师没有战士那种开山断石的强大力

量，但却有各种各样的神奇魔法，"谈笑间樯橹灰飞烟灭"的法力对决或许比战士在战场上的殊死搏斗更为潇洒。人类对大自然的追求往往也寄托于法师这个虚拟形象，像飞天、隐形、变形、预知等等都是法师的能力，许多童话甚至神话故事也少不了深不可测的法师出场。如果读者朋友您对ACG有所研究，那一定知道宅男和魔法师的典故，许多无意寻觅女朋友的大龄宅男都常用"魔法师"来自嘲。而就这个典故更是推出了一款GALGAME，其中的种种桥段令人啼笑皆非。我们无需在意宅男与魔法师之间的无厘头关系，不过想想长期生活在精神世界中的宅男们，没准哪天攒够了精神能量也就学会了魔法。笔者一位玩《魔兽世界》的朋友就曾开玩笑说："在游戏里玩了这么久的法师，有时候真觉得自己会搓火球和寒冰箭了。"

回到原来的话题，战士和法师作为RPG的两大支柱职业，除了能力的两极分化外，它们也象征着现实与精神的两大对立面，细细品味的话是很有意思的。不得不提的一点就是，虽然我们也习惯用法师来作为魔法师的简称，省略掉"魔"这个偏向贬义的字，但事实上法师本身还是有自己的含义的。法师二字源自梵文dharma-bhanaka，指的是为人讲经传道的修道者，佛教和道教中都有法师的称谓，最著名的就是唐玄奘，因为他精通三藏所以被称为三藏法师。这种因约定俗成的翻译而产生歧义的例子也有不少，我们无法改变大众的语言习惯，但自己搞清楚概念的话至少可以防止以讹传讹。

法师的种类

由于法师在各类奇幻作品中都会亮相，所以种类也非常丰富，虽然它们之间并没有可比性，但是毕竟每种法师都有自己的一套世界观和规则设定，并且还有相应的历史渊源，整理回顾一下也是很有趣的。某些游戏也会把这些不同的法师形象经过二次加工，融入到自己游戏的架构中，构成了各种各样的施法职业，实际上它们都属于法师的范畴。

法师/魔法学者（Mage）

巫师（Sorcerer）

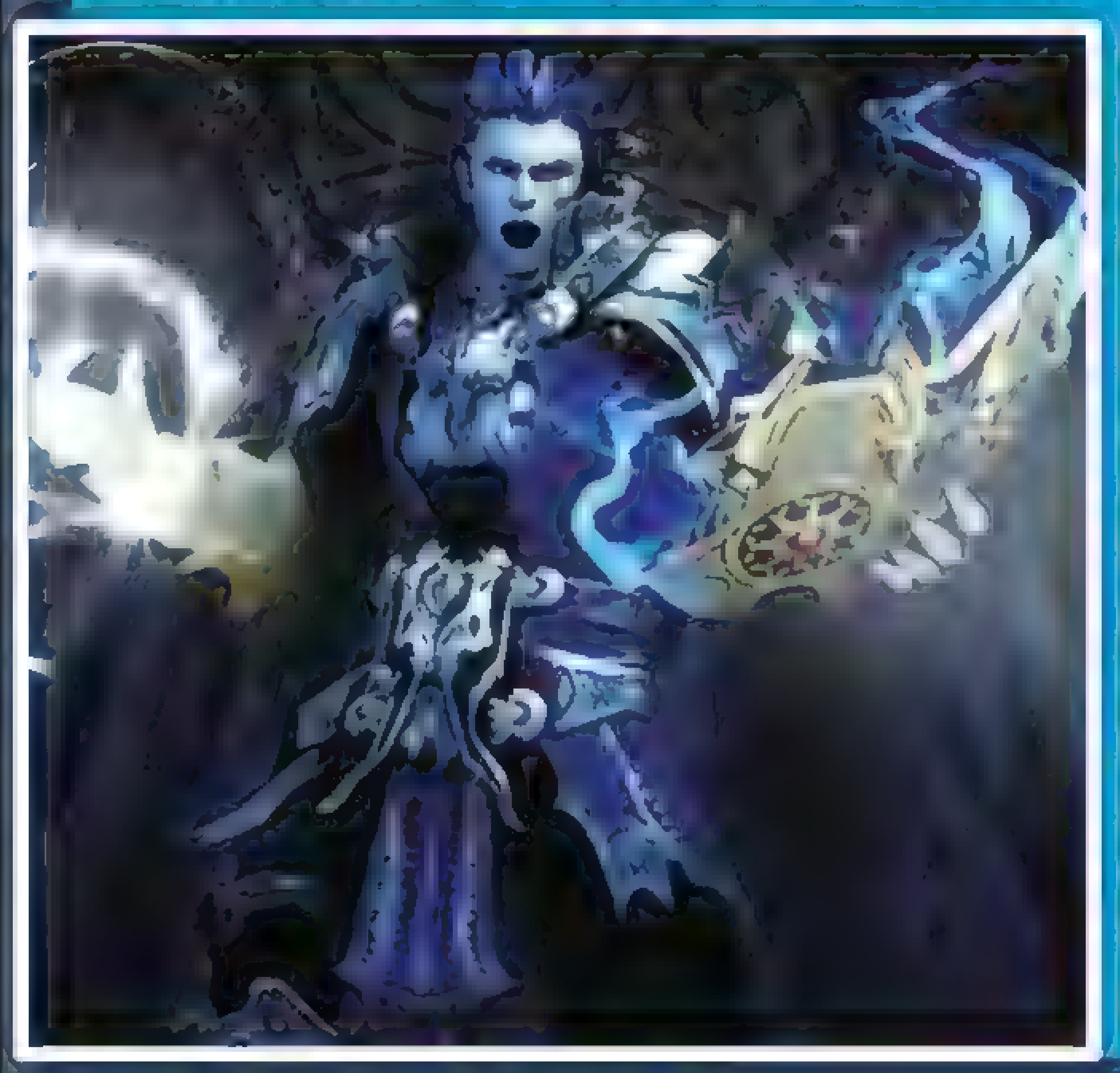
轴典籍的人，指的就是他们了

表，不仅衣着光鲜，而且还喜欢

不登大雅之堂的交通工具，若出

没有明确的硬性规定，像《哈利

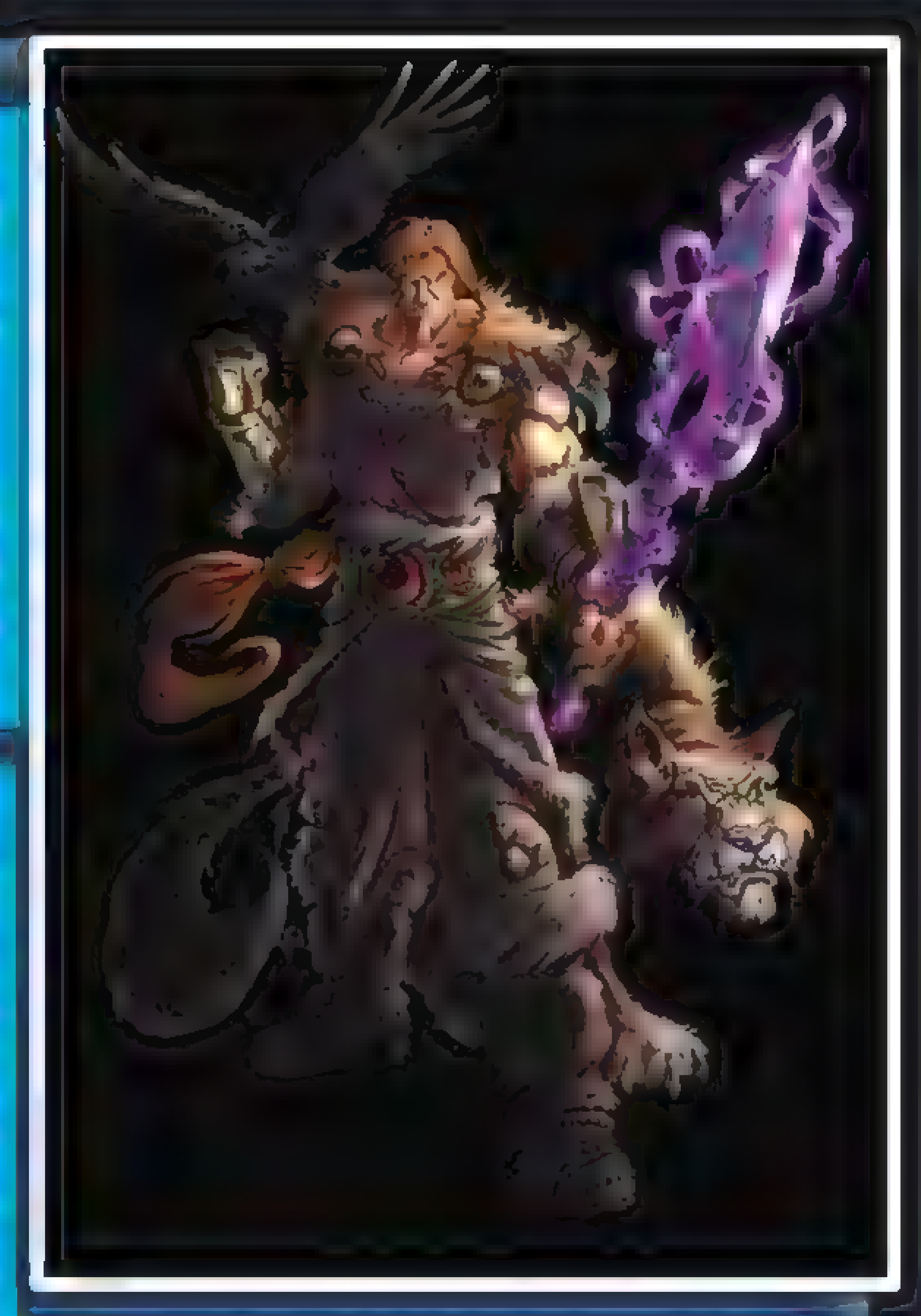
见到了



德鲁伊（Druids）

替代品吧

[illegible]



术士（Warlock）

[illegible]

士和术士也是非常接近的，但由[illegible]

士"这个译名[illegible]

使用黑魔法是术士的最大[illegible]

术士为[illegible]掌握这种力量，需要[illegible]

与恶魔缔结契约，法力强大的[illegible]

能力。我们可以把术士理解为召唤师（summoner）、死灵法师（necromancer）、巫师（wizard）[illegible]

之锻炼的法师相比，他们的身体显得更为孱弱，甚至无法以真面[illegible]

经典主题乐园

前不久小编们又集体出动去看了真人电影版的《生化危机4》，身为一个“伪生化饭”，个人对这个“超能力打丧尸系列”有些抵触。而作为同类型片，美剧《行尸走肉》中有一段主角们被茫茫丧尸围困在坦克中的镜头，场面颇为震撼，本辑栏目就来说说坦克吧！终于绕到正题上了，不容易啊。（笑）

栏目主持：苍穹

好游戏永远不过时

文 Walrus

本辑主题 坦克

坦克诞生于第一次世界大战，在第二次世界大战时称雄，坚固的装甲、强大的火力以及适应性极强的履带都是它的特色。作为陆战中的常用兵器，坦克在战争中扮演了极为重要的角色，被赋予了“陆战之王”的美称。而坦克在游戏中的出镜率也非常高，比如RPG的《重装机兵》、FPS的《使命召唤》、STG的《1942》等游戏中都能见到坦克的身影。接下来就为大家介绍4款与坦克相关的经典游戏。

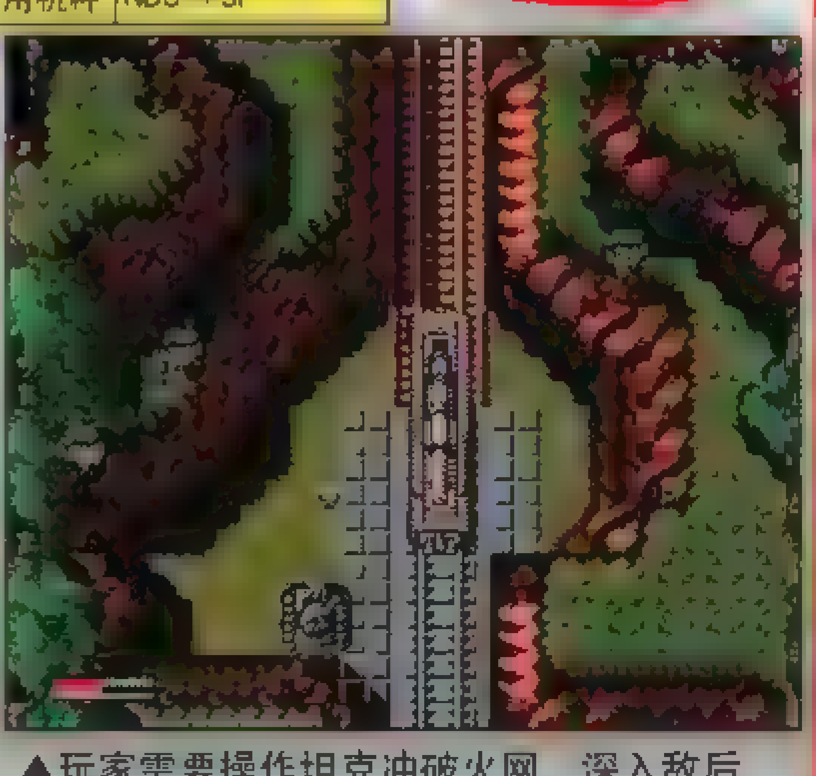
◀说起来，至今仍没有一款坦克拥有FC游戏《前线》中那种自我修复的神奇功能。

大坦克

原机种	FC
模拟器	NesterDs NesterJ
适用机种	NDS PSP

游戏类型：STG
游戏年份：1988

本作是街机版《Tank III》移植FC平台的作品，以第二次世界大战为背景，玩家需要扮演盟军深入虎穴。游戏中的坦克在武器方面除了有大炮外，还装备有机枪。炮弹分别为V、F、B、L四类，功能各不相同，如何合理使用各类炮弹来打败BOSS是游戏的一大特色。如果遇到了敌人的士兵，玩家大可不必浪费弹药，直接碾压过去即可，这样的好处是既可以节约炮弹，又能给坦克增加体力。游戏中的场景也十分丰富，包括了丛林、工厂、基地等等。场景中的分支使游戏更具可玩性，玩家可以选择避免战斗，也可以选择参加恶战，关键就看玩家自己如何定夺了。



▲玩家需要操作坦克冲破火网、深入敌后。

联合前线

游戏类型	RPG
游戏年份	1994

原机种	MD
模拟器	PicodriveDs/PicoDrive
适用机种	NDS, PSP

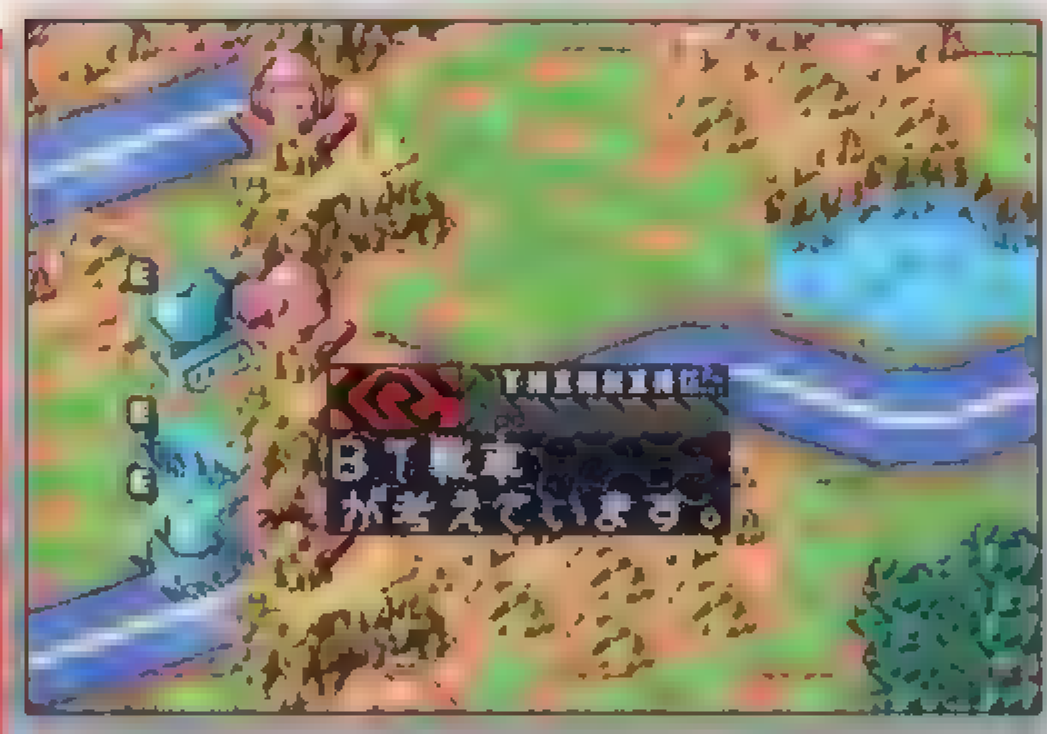
由于本作诞生在MD末期，因此不少玩家都错过了这款经典佳作。游戏的系统和《大战略》有点类似，但是在细节、人物、武器上要比《大战略》丰富得多。跌荡起伏的剧情、厚重的世界观、丰满的角色性格、精美的人物设计还有那动听的音乐，都为游戏增色不少。游戏中不但角色众多，剧本方面也存在着许多分支供玩家探索，分支剧情和角色加入都不是通关一次就可以完成的，想要收集全还是需要玩家花上一点时间。如今本作已经有了完美汉化版，对此类游戏感兴趣的玩家更是不容错过！

▲除了坦克、装甲车外，游戏中还有母舰级别的大型兵器。

Q版坦克大作战

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

游戏类型	SLG
游戏年份	2002



▲本作的最大不足是AI思考时间过长，需要玩家有足够的耐心。

游戏中的兵器全部以Q版造型登场，在剧情中还会流露出各种拟人化的表情，让人忍俊不禁。虽然是Q版造型，但是坦克的装备却毫不含糊，分为主炮、盾、辅助武器、副武器。在攻击时除了普通的主炮攻击外，还可以用精确攻击对准敌人的炮口或者盾，给敌方的部位造成集中伤害，不过具体效果就要看玩家的操作是否精准了。通过不断的战争，玩家可以积累资金购买多种武器装备在坦克上。除此之外还能在战场上捕获敌方HP较少的坦克，成功后可以随机获得敌方坦克的装备。本作从画面风格和系统上来说都不错，但是游戏还是有一大缺点，就是敌方AI思考时间过长，严重影响了游戏的节奏。

超级大战争1+2

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

游戏类型	SLG
游戏年份	2004

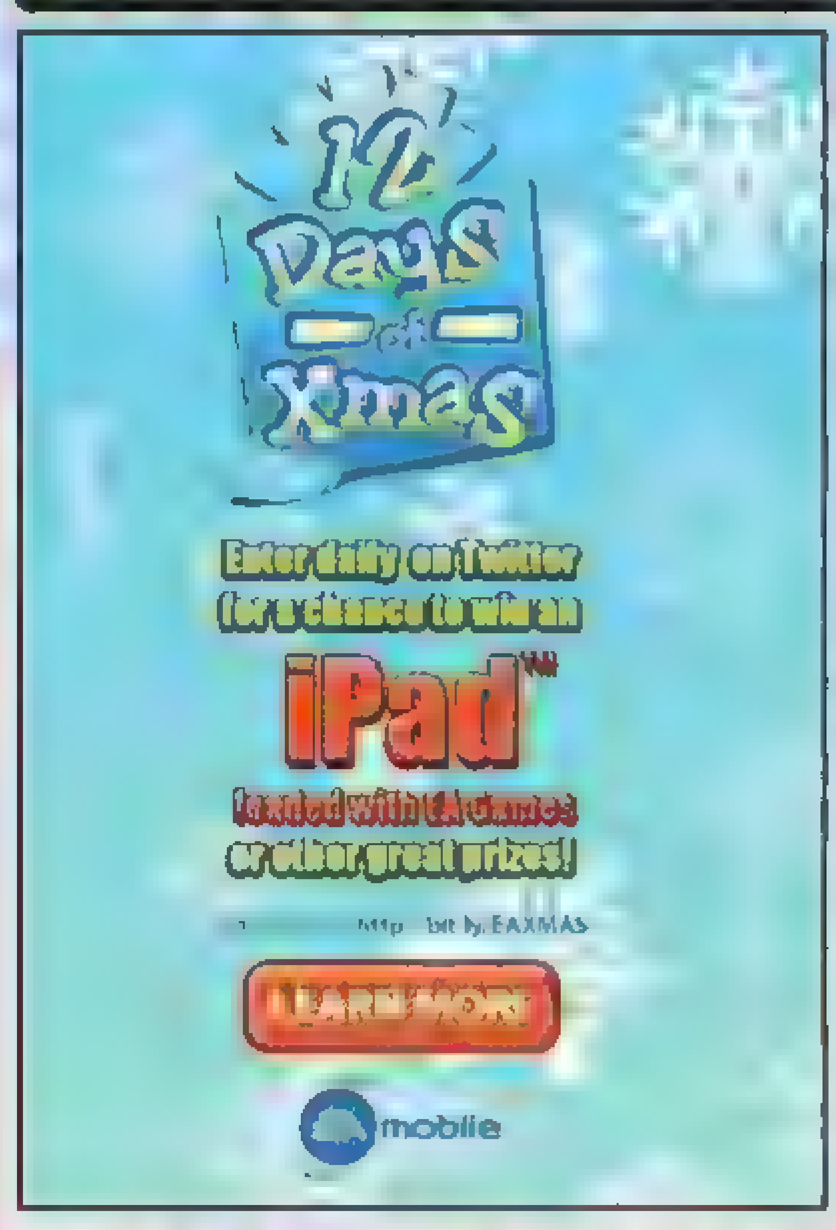
Intelligent Systems作为任天堂的第二方，推出了许多经典的游戏作品。比如“《火焰之纹章》系列”、“《超级大战争》系列”。本作则是GBA平台两作《超级大战争》的合集，游戏的画面清新，卡通风格的画风以及独具特色的特技系统都突出了不同角色各自的性格特点。每个兵种和兵器都是以现代战争中的兵器为参照物设计的，给玩家带来一种真实感。而本作在系统设定方面非常人性化，敌方的AI思考也很迅速，玩起来十分流畅。掌机能随时随地进行游戏以及对应联机对战的特点，都让本作的乐趣倍增。

▲移动快、威力大的坦克是压制作战的不二之选。

圣诞将至，各种iPhone程序的优惠活动层出不穷，伊娃每天日夜都在关注，只要有活动就踊跃参加，虽然中奖几率不是很大，但是参与了就会有机会嘛！另外，《无尽之刃》在短短的5天之内，光是游戏中心的注册玩家就已高达27.4万人次，也就是说Epic至少收入160万美元，且挤走了稳坐热门iOS游戏宝座的《愤怒的小鸟》，荣登热门游戏排行榜的首位！

情报速递

各大厂商的圣诞活动已启动



圣诞节即将到来，各游戏厂商都先后公布了各自圣诞假期的优惠活动，不久前Gameloft在官方博客上宣布，在2010年12月25日前，每天都会通过Twitter为玩家准备一份礼物，这些礼物可能是限时免费游戏、新作前瞻、超级大降价或免费的IAP等，每份礼物的限时为24小时。

而EA的活动方式则不同，是以一种评论竞赛的方式进行。从12月14日开始，登录EA的Twitter或Facebook，在规定的时间内到相关活动的主题中发表自己喜欢的EA游戏以及游玩感受，就有机会获得奖品。奖品多种多样，有不同面额的iTunes Gift卡，也有EA游戏的促销代码，游戏包括《极品飞车 热力追踪》、《摇滚乐队 重装上阵》、《战地 叛逆连队2》等。活动为期12天，有兴趣的同学们可要多关注！

中国内地苹果iPhone 4分销权出炉

苹果在华有五大分销商合作伙伴，分别是神州数码、翰林汇、佳杰、长虹佳华和方正世纪，近日，苹果在中国内地增加了一批IT渠道的分销商作为iPhone 4的销售渠道，首批上榜的三家IT渠道商为佳杰、长虹佳华和方正世纪。曾销售过联通版苹果iPhone的渠道分销商神州数码则暂时没有出现在榜单上，而于今年的10月份，苹果公布的首批iPad分销权名单里亦没有出现神州数码，神州数码的两次落选或许与之前的“未经苹果同意，率先公布获得iPhone 4和iPad分销权”事件有关。不过众所周知，目前苹果iPhone 4在全国呈缺货状态，有业内人士分析，纵使上述三家厂商获得分销权，也不一定有充足的货源向社会渠道来提供。

游戏 Game 无尽之刃

Infinity Blade

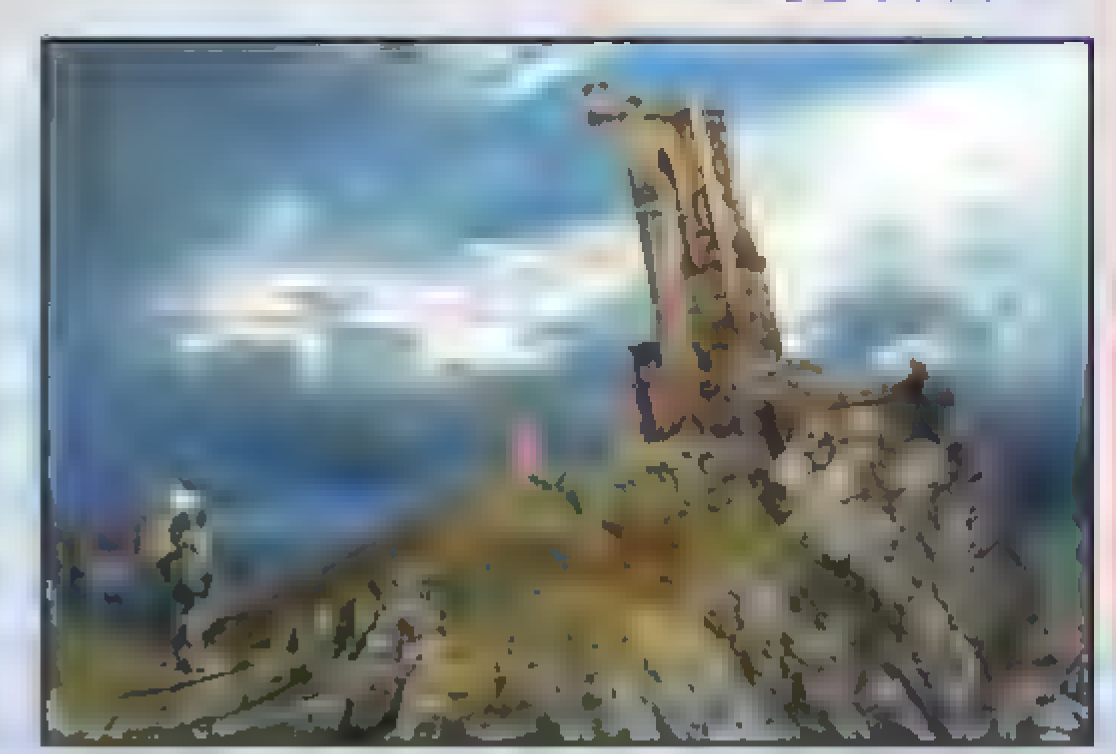
■Epic Games■RPG■318MB■5.99美元

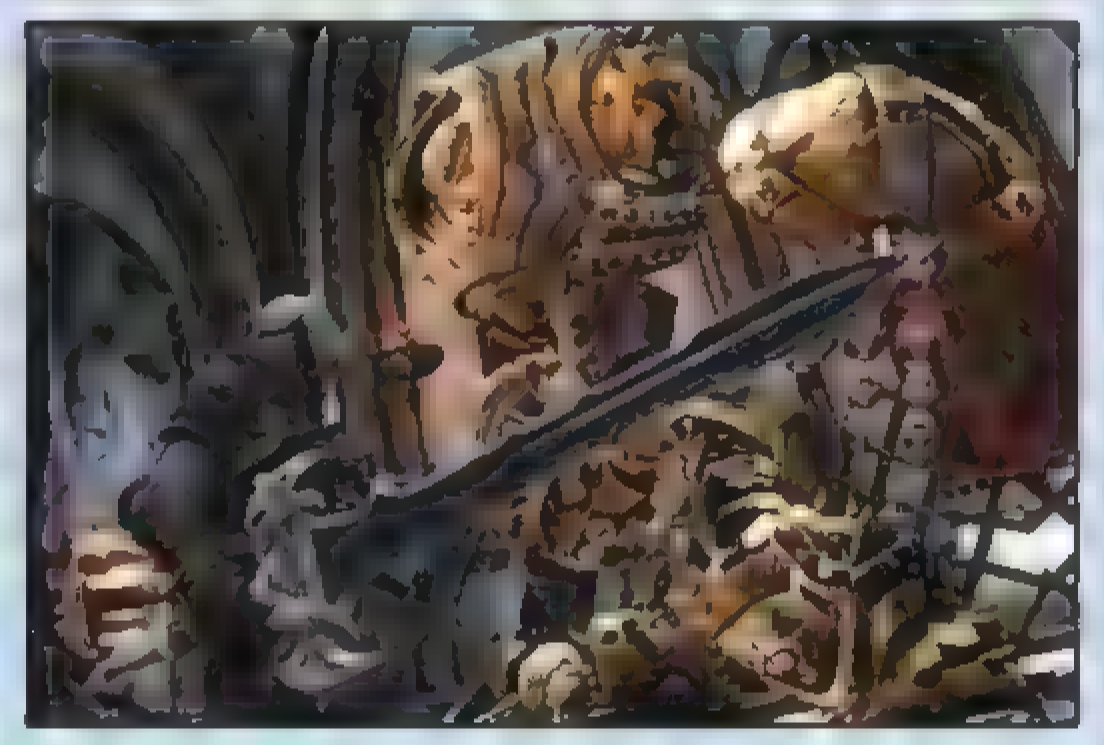
历经数月的新闻报道和宣传之后，这款画面媲美家用机的大作《无尽之刃》终于在玩家的迫切等待中上架发售。通过之前的试玩视频和截图，细腻的3D画面对我们来说已没有神秘性可言，不过在实际玩到游戏时，还是被它的惊艳震撼了一把。玩家最初扮演的角色的等级只有1级，游戏中虽然视角可以交由玩家任意变更，但却不能自由行走，只能按照规定的方式和路线前进。因为流程很短，所以很快就会迎来与最终BOSS神之王的决斗。不过神之王等级高达50级，而玩家每完成一个轮回也只能升个几级而已，因此想要战胜神之王就必须要将复仇延续到家族的后裔身上，随着和神之王50级等级的慢慢接近，在经过了几十代近千年的征程后，他们总有一天会复仇成功的。

操作方面是完全的触摸操作，操作性和战斗的爽快度都非常令人满意。战斗中玩家需要依靠自己对敌人的攻击招式的预判来进行躲避和攻击，虽然敌人的种类不是很多且攻击方式单一，但是随着轮回的增加，敌人的能力都会有所增强，而且攻击方式也会有所变动。除了物理攻击，玩家还可使用威力强劲的必杀技和魔法攻击，魔法的发动形式有趣快捷，比如雷属性魔法是让玩家在屏幕上快速地画出闪电的形状，而火球魔法是让玩家在屏幕上画圆圈。

游戏对应游戏中心功能，总共有48个成就等待玩家挑战。虽然游戏的画面堪称一流，但系统过于简单，不过官方承诺会在之后的更新中为我们带来更加丰富的武器装备和新的可探索区域，更可贵的是还会有支持游戏中心功能的在线联机功能，一起期待吧！

POCKET HALO 光环视频收录



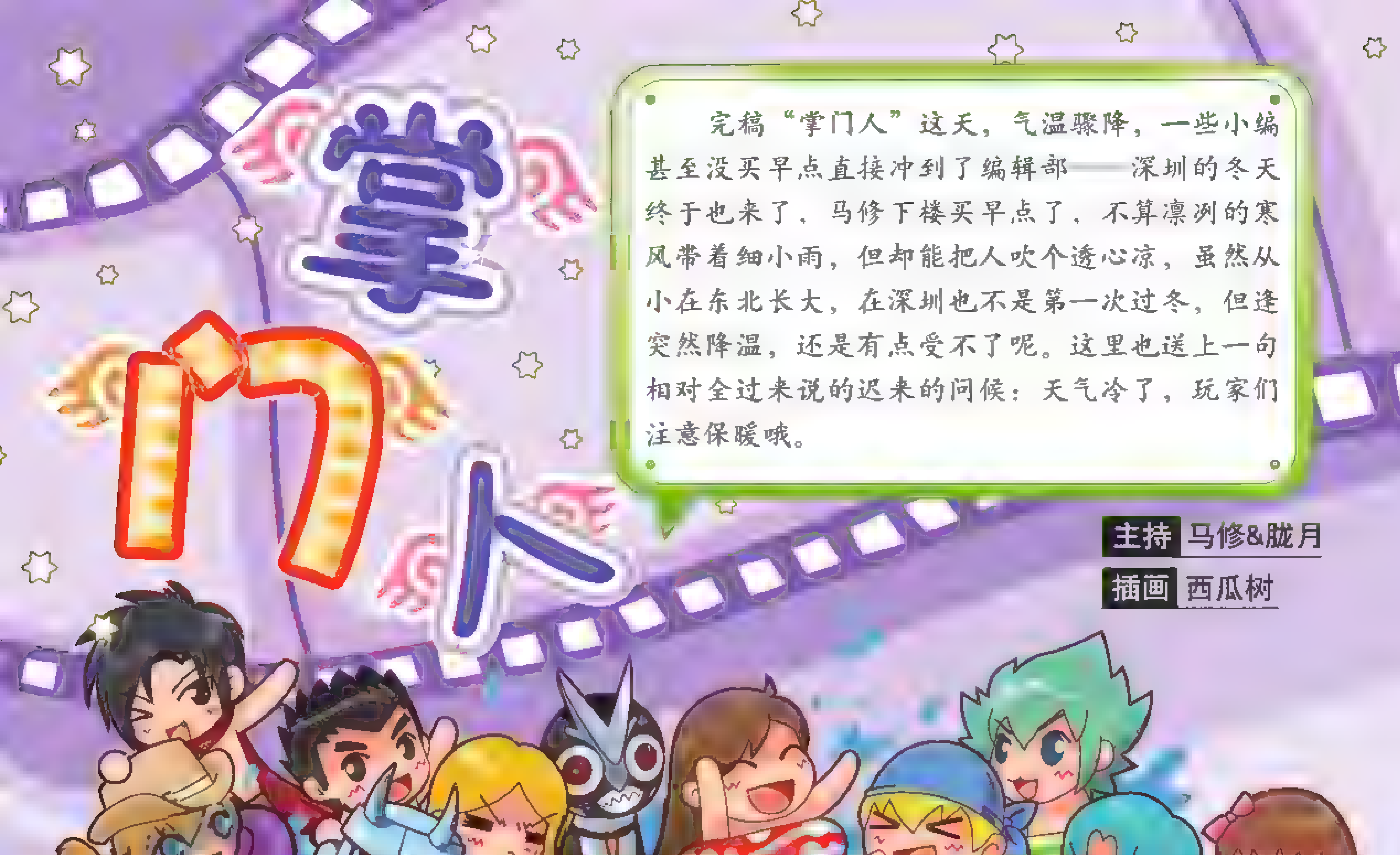


游戏 Game 地下城猎人2

Dungeon Hunter 2

■Gameloft■RPG■540MB■6.99美元

Gameloft人气极高的“大菠萝”式RPG“《地下城猎人》系列”的最新作，游戏支持原生中文。相比前作，本作的画面更加华丽，且拥有更多更强大的技能和炫丽的魔法，最为贴心的是优化了游戏的按键布局：玩家可以从固定和卷动两种布局中选择其一，卷动布局的好处是不会因占用过多的画面而挡住玩家的视线。游戏有战士、盗贼和法师三种职业，到后期玩家还会有两个不同方向的转职的机会。除了单人游戏模式外，通过Wi-Fi或蓝牙接入网络便可以进行本地无线和在线的多人游戏。而通过游戏中心和Gameloft Live，玩家还可以在线招募队友、上传成绩、解锁成就和查看全球排名。



石化

我拿着本辑专题企划中的那两只皮卡丘的图片去"诱惑"班里的一位MM(一个萌属性很高的傲娇)，她看罢之后随即对我说："这不是《数码宝贝》嘛，别以为我没看过啊！哼！"本人顿时石化，坐在座位上茫然中……

河北唐山 高岩

苍穹: 你应该义正言辞地告诉她："不，这是108集大型动画片《宠物小精灵传奇》！"

马修: 皮卡丘这么标志性的角色都看错……那位MM是故意的吧？一定是故意的！

送个手办

阿鲁哥哥，您是那么的英俊潇洒，风流倜傥，人见人爱，车见车载，花见花开，啤酒瓶见了都自动开盖，求求你送我一两个手办吧，好不好？

广州 杨洪

马修: 果然最后一句话是关键。

[illegible] 虽然你说的这些都没错，但我还是要回答："不好"。

伊娃: 那个，人要什么树要皮啊！

打完这场战斗

其实我一直想吐槽阿鲁的形象，全身铠甲像《龙之塔》里的乌托，就是创造经典台词的那一个，"其实我打完这场战斗就要回老家结婚了"，说完冲出去被秒杀。阿鲁会不会也这样说："其实我写完这篇文章就回家抱小镜了。"然后再编辑部里待了一辈子呢？！

舟山 方峥

苍穹: 根据《龙之塔》的情节发展，阿鲁说完这句话后应该是因熬夜过多、体力不支而倒地，之后白菜同学爆发底力，奋力完成阿鲁未竟的事业……

马修: 事实上呢，阿鲁写攻略主持栏目，和他抱小镜（抱枕）一点也不冲突。

只言片语 期待3DS版的《深爱》，让我看看3D的爱花有多美。（珠海 祺迹）

28元买一台PSP？

赶快登录UCG.CN网站吧！

大家好，我是上海的王晶捷，我在网站的会员名是杨威利de红茶，我的QQ号码是：359736325，MSN：reinhard0730@hotmail.com

我是一名刚从大学毕业的毕业生，没想到在刚刚踏上社会后能得到这一份奖品，感到十分的高兴！在此，感谢UCG和UCG.CN网站！期望贵刊和贵站在以后的日子里能越办越好，我也会继续支持UCG的！谢谢！

我想知道小编当中谁最胖，是阿鲁吗？我想问下最胖的小编如何增肥，我天天饭量不小，可怎么吃也长不胖，骨瘦如柴被人欺负，只能学习双截棍以自保，唉！做胖人苦，做瘦人更苦！

北京 彭俊

：虽然我不是最胖的，但是我可以告诉你最胖的人的做法，那就是多吃多睡，睡前看郭德纲的相声。

马修：吃要吃高热的，睡要睡大床，是吧。

苍穹：“怎么吃也长不胖”这句话让编辑部里某位不吃饭减肥的同学作何感想？

：真是什么事都少不了阿鲁！

猎人召集！

不寂寞了

带朋友去店里买了台NDSi，以后就不寂寞了……发现学校竟然有个玩NDS的！以后课间也不寂寞了……

郑州 杨运帆

白菜：周围有很多人玩PSP，以后就不寂寞了。

阿鲁：周围有很多人玩NDS，以后就不寂寞了。

伊娃：周围没人玩iPhone，人家才不寂寞呢。

LIKY：伊娃，你不是一个人。

四格漫画 ·

干了什么

我那天下午带着小P去学校，挂绳垂在外面，小P在口袋里。物理课时，老师让我站起来回答问题，结果——小P被老师从口袋里拎走了……事后才知道，班上有一女生对老师说：“你看，他那里有条绳子！”我的小P啊！泪奔中……

福建 陈红杰

白菜：你到底对那个女生干了什么，导致她如此恨你……

阿鲁：想当年我上课看漫画，被老师怀疑后都往同桌女生抽屉里扔，结果一次都没被老师查到证据！人际关系果然很重要。

马修：本人小学时也经常被女性同桌打小报告，后来多说些好话，不仅不打小报告了，有时还能帮着作作弊、圆圆谎什么的。

拿钱砸死你

我班有个“游戏达人”，他家很有钱，几乎每出一个新电子产品他父亲一定会给他买。有一次他与一个同学打架，打不过人家，他就把iPhone4与PSP go拿出来，用这两个“武器”打人家，结果那个同学被打跑了……

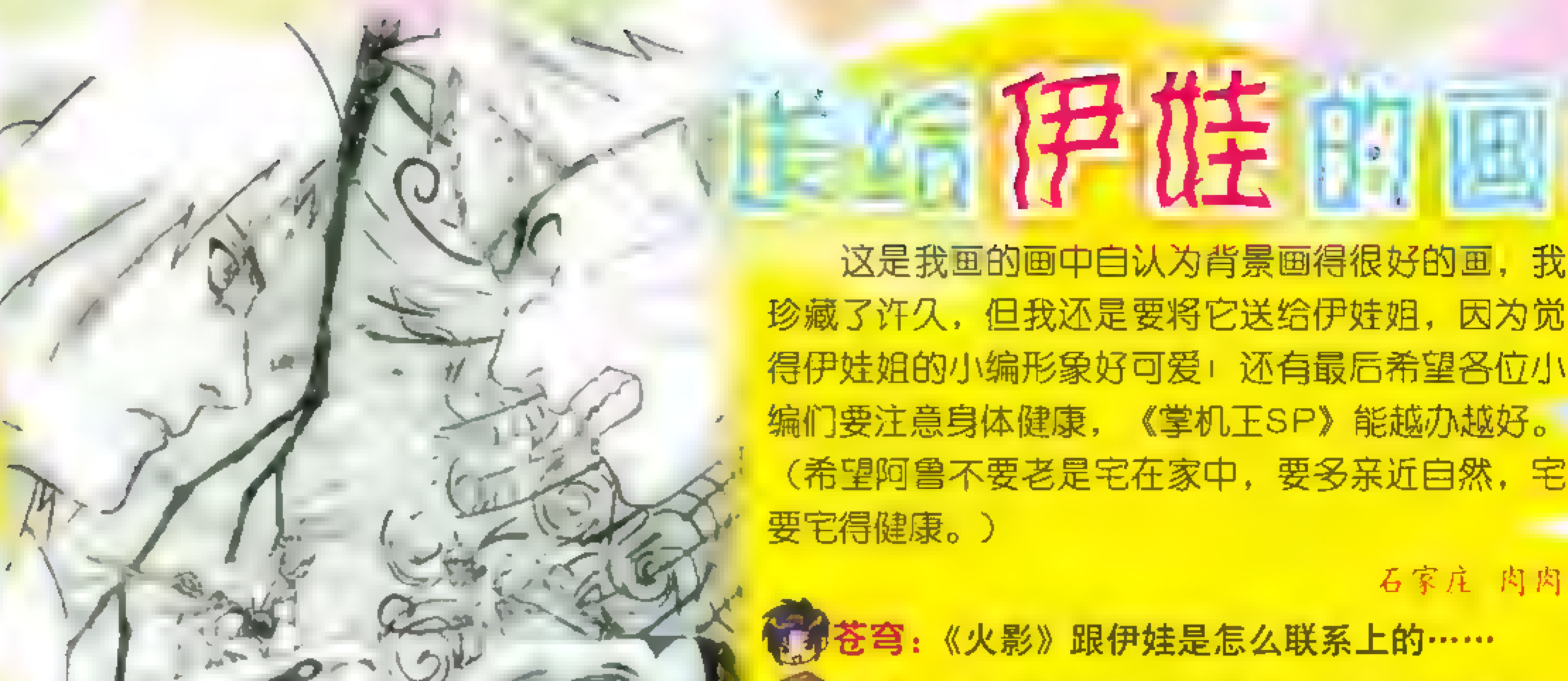
沈阳 毛锦

苍穹：原来这就是所谓的“用钱砸死你”，今天总算是见识过了。

阿鲁：谁用钱来砸死我啊！

马修：随处可以捡到板砖的时代已经过去，于是很多电子产品成为了板砖的替代品……

只言片语 高一了！准备寄信咯，小编把奖品准备好吧，哇哈哈！



送给伊娃的画

这是我画的画中自认为背景画得很好的画，我珍藏了许久，但我还是要将它送给伊娃姐，因为觉得伊娃姐的小编形象好可爱！还有最后希望各位小编们要注意身体健康，《掌机王SP》能越办越好。（希望阿鲁不要老是宅在家中，要多亲近自然，宅要宅得健康。）

石家庄 肉肉

苍穹：《火影》跟伊娃是怎么联系上的……

胧月：一般规律而言，看《火影》的普通女性喜欢鸣人的多，宅腐喜欢佐助和鼬的多，伊娃你呢？

[illegible]：感动感动，阿鲁学着点。月姐姐明知故问，俺不看《火影》，这些人俺都不认识。

[illegible]：伊娃你不能这样……

想回到初中

上高中之后，两台主机的丢失让我很伤心；上高中之后，再也没有哥们们一起抢《掌机王SP》看的时候了，没有一起联机的时候了，没有一起逃课（喂！扯远了吧）……好吧，总之我想回初中啊！

沈阳 楼梯

苍穹：高中可以发展新的玩伴一起联机、看《掌机王SP》，逃课就不要了……回忆很美好，但人不能活在回忆里。

胧月：同想回到初中，因为我高中以后经常跟人抢杂志，联机《星际》，并且逃课。

马修：回忆过去除了唉声叹气貌似还真没啥用，老弟，寻找新玩友，向前看吧！

剧情。系统好、剧情好就行，语音无所谓。

沈阳 李原宇

还是希望有语音——给你热血！给你青春！（－ －|）

常州 清凌碎翼

没有语音也可能很好玩，但语音会更体现《机战》的快感刺激，更能让人兴奋，更能让人在畅快高潮的激斗中感受到战斗的酣畅淋漓。

石家庄 肉肉

不好意思，我几乎没玩过《机战》，所以只能发表些个人之见：语音只是游戏的一大要素，或许没那么重要。

苏州 浩瀚无边

一般般，我大多不开音乐。个人玩《机战》最痛苦的是里面的对话，因为我玩游戏是每句必看，太长的剧情让我反感。

吴川 林茂

语音使《机战》代入感更强更热血——热血无敌！

东莞 名字

《机战》之所以让我喜欢，不仅是原创的剧情和复杂的系统，还有一种最原始的热血与感动，没有语音，那种热血会减半。

北京 徐辉

其实语音只是次要，游戏的核心更在于系统和剧情。

厦门 天の包子

希望有语音，因为语音会起到画龙点睛的作用。

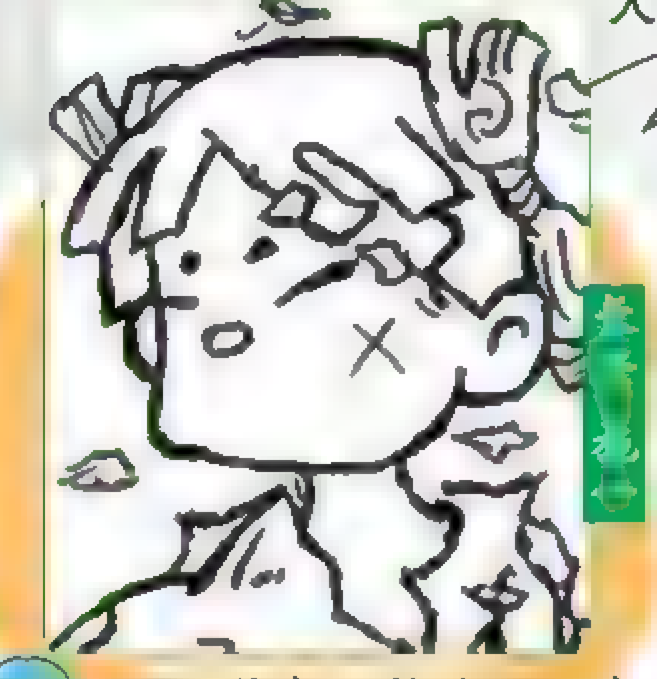
韶关 星爷

重要！因为有语音玩起来更燃！

广州 MAX

马修：这个……我记得高中时候画格斗家，也用这个风格来画人物动作的。

马修：苹果版的马修……好瘦弱啊，可怜的。



马修：说来，能在NDS上玩到全新的《大神传》，应该也超出不少对四叶草解散而惋惜的玩家们的意料吧。

马修：新的狩猎时代来了，相信霍特同学的狩猎生涯也已如火如荼了。

马修：这iPhone的拟人版蛮彪悍的。

一不小心陷入网购，我疯了，仅仅十几天，我的3DS的储备金几乎全部化为乌有，悲啊。

豆浆

马修：网购……刚才和网购狂人咕噜姐说了下你的事情，咕噜的回答是："十几天才2000多啊。"

我想投稿，怎么投呢？我想写一些我关于掌机游戏的认识以及我与掌机的情节，谢谢。

北京 Jess

马修：把文本和配图打包后，发送到pgking@263.net就可以了，标题注明"自由谈投稿"，另外注意投稿的文本的文件名要起成"标题+作者名"的形式，以便刊登后确认作者方便。

问马修，"自由谈"写些啥？虽说是"自由谈"，可写个医学报告也不像样啊。贫道想挣点稿费的说。

乌鲁木齐 无为

马修：关于掌机游戏的各种方面，如游戏评论、事件点评、业界分析、玩家故事，以及上面Jess同学说的对与掌机游戏的认识、与掌机的情节等，都可以。

话说回函表上的轻音是阿鲁弄的吧？

郑州 大个

阿鲁：我只能说那个不是我弄的，至于是谁你就猜去吧

小编们讨论下你们的人生理想、育儿保健（LIKY）、宅事花边（阿鲁）、减肥秘诀（阿鲁）、心灵的救赎……（板飞砖）

嘉善 Solo

马修：话说阿鲁难道暴露了自己是个胖子？

班主任每个星期都让我（就我一人）写检讨，好痛苦啊……

上海 逆袭

马修：先想想原因是什么，争取改掉吧，不然这么写下去折磨人不说，认错也会完全变成一种惯性的形式

145辑的广州的"刷卡"同志，我也在被窝里玩小P，可门锁坏了……

广州 李俊彦

马修：这位来老兄和145辑的刷卡君同病相怜，话说本人以前因为门锁坏了，也有好几次正玩游戏时被老妈抓到了，结果自然也是机器没收。

我想问下有什么办法让我中奖呀？

广州 青蛙

马修：坚持每辑寄回函表呗，参与次数和中奖概率还是有关系的

小编们我的昵称是不是很恶心，之所以是这个昵称是因为……

昆明 黄劭杰

马修：是挺恶心的，不过呢，容易引起大众不适的昵称我们都不会登，呵呵

修哥，机器掉了可以再买，可你的记录怎么办？

上海 西哈瓜草

马修：还好，机器丢之前的大约一个月，本人的TF卡挂了，那以后就养成了常备份记录的习惯，所以存档上还真没损失多少

只言片语 给"吐槽记事簿"提供话题？这个就不提了，因为有了话题也会跑偏…… 沈阳 毛毛

马修：被吃豆人追……竟然又是我。

马修：史莱姆版本人……有点像《口袋妖怪 黑·白》里的蓝色小龙啊。继阿鲁、酷洛洛后，我也做了一次玩家画廊高上镜率的小编。

马修：虽然写的是帅哥，但还是觉得有点女性幽灵的感觉哎。

马修：一手精灵球，一手溜溜球，侧脸还有点像《街霸》里的肯。

马修：受伤的阿雅，伴随着《寄生前夜 第三个生日》的渐近，阿雅在掌机玩家中的人气也是越来越高了。

马修：虽然有点阴柔，但这是读者大人们所画的马修里惟一一个不猥琐的了。

干粮

为了3DS我已从55公斤直线下降到了43公斤，每天午饭钱一分不花，每次路过商店都坚强地抵制了诱惑，为了3DS我拼了，天天都吃压缩干粮，我死后尸体都不会腐烂。家里有军人就是好，干粮都不花钱。

乌鲁木齐 小于

白菜：死了可不行吧……

马修：那种吃一小块喝口水就饱的压缩饼干？说实话，那东西也就顶饿，没什么营养的。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40、41、43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～112、130～133、146、147、148辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第149，定价：12元。《掌机王SP》第103、143辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～19、29、36、37辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》、《PSP专辑VOL.11》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》，定价12.00元。《卡牌·桌游》第7辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

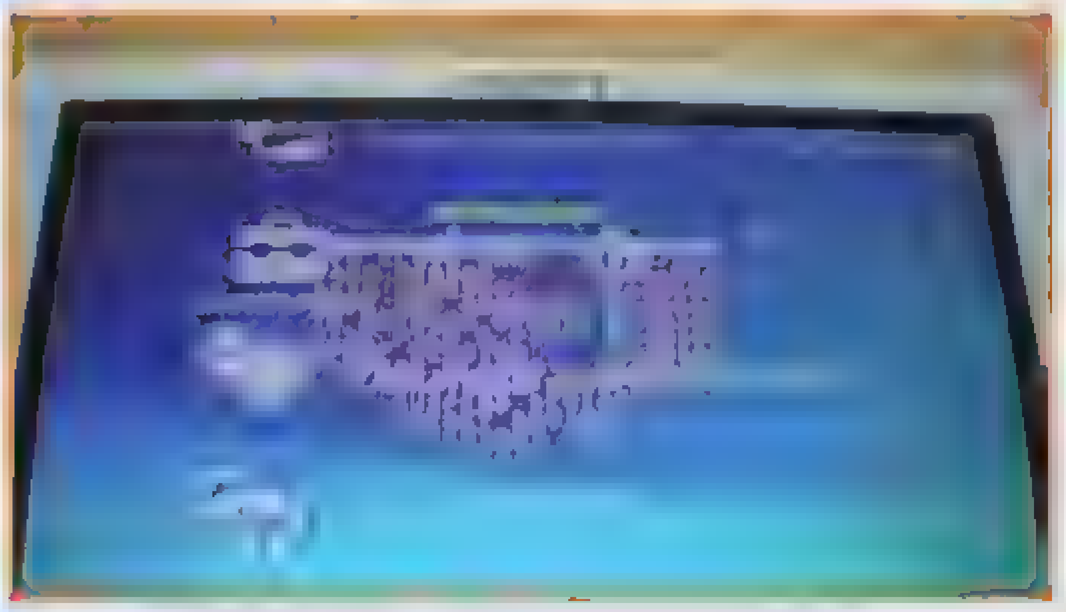
以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
罗修紫星	135	玩家点评	大家的水族馆	真实姓名
一	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
杨翊	141	玩家点评	魔法门 英雄交锋	稿费逾期退回，请重新确认地址邮编

只言片语 / 希望《DQ》与《FF》能相互联动。（广州 遥谷）

栏目主持 酷洛洛

先来说说近期的破解现状吧，6.20 TN-A的作者Total_Noob放出了用PSP go运行6.20 TN-A、并开启VSH MENU的实机视频，视频中6.20 TN-A已经可以对PSP的CPU、版本以及地区欺骗进行设置。虽然作者一再称不会制作ISO加载器让玩家运行游戏ISO，但相信发布不久就会有相关的自制系统小组制作属于6.20的自制系统。今后的6.20 TN-A的发展值得观望。


▲有图有真相，PSP go上的VSH MENU。

另外这里也透露一下关于PSP手机的近况。目前有网站放出PSP手机的游戏测试影像，影像中展示巨型机器人在东京铁塔下的战斗，场面火爆十足，画面质量与PSP目前的游戏效果几乎如出一撤，这样一来PSP手机的可信度又进一步提高了。

■PSP手机上实际游戏效果？

PSP的破解到底指游戏的破解还是把PSP本身给破解了？这是我到现在对是否购入PSP仍犹豫不决的最主要原因！毕竟我是支付不起一款游戏5000多日元的重担啊！还有，如何找到汉化的最新PSP游戏？我对日语相当苦手啊！

[illegible]滨 周任

你提的两种情况都有，也就是破解单个ISO和破解PSP本身系统。通常破解系统难度较大，尤其是2000型V3主板以后的机型。对于未来的官方新系统，小编不能保证一定可以破解、何时破解，但从历史潮流看从不缺破解高手。汉化的PSP游戏用百度搜索一下即可，不难找。

我《黄金太阳》玩到打败两个将军那里，之后说要潜入ウロボロス遗迹。但我不知道怎样走出那个可恨的大池塘……

东莞 高俊锋

在アヤタユ1F的アルケミーウエル，重新用アクア给水盆注满水，待池塘的水面上升

后乘坐竹筏，依旧是利用スピン的反作用力，原路离开即可。

最近想在网上购机，邮递方式选平邮、快递、还是EMS呢？这有些什么区别？

南京 星水

平邮就是邮局最普通的包裹邮寄服务，安全且邮费低廉，但运输周期最长。

快递指通过国内快递公司将物品在制定时间内送到目的地，速度快，价格适中，是国内最常用的网购邮递方式之一。不过少数情况下也会出现延迟到货的情况，购买前建议先询问店家，尽量选择较大的快递公司。

最后关于EMS，这是全球邮政特快专递提供的特殊邮政服务，特点在于在各国邮政、海关、航空等均享有优先权，虽然价格较高，但运输速度快，且安全有保证，适合贵重物品及跨国邮递。

PC上有什么好的转换器可以将RMVB格式电影转换成PSP支持的MP4，画面不要流失太多，转换后容量不要是天文数字就行了。

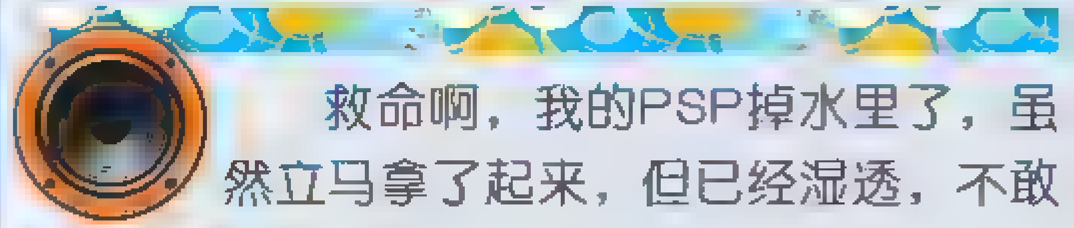
丹东 忘却的记忆

Ezbuilder、XviD4PSP、Ultra PSP Movie Converter、WindMencoder这四款都是用来将RMVB转PSP MP4不错的软件，操作也比较简单；如果懂得AVS脚本的话推荐使用MEGUI。说到画质流失，关键还是取决于片源问题，RMVB本身已经是有损格式，二次压制导致画面下降在所难免。要压出画质好的PSP MP4其实需要学习一点压制知识，不过最基本的还是从选择高画质片源压制开始吧。

PSP-1000主板背后的纽扣电池请问有什么用？

湛江 小牙谦

这纽扣电池其实所有具备时间功能的产品上都有，我们叫做钟电源，用于负责设备断电后的时间管理，当钟电源没电的时候，每次插拔电池开机都需要重置时间。话说这位同学问这问题是想做什么，难道……



救命啊，我的PSP掉水里了，虽然立马拿了起来，但已经湿透，不敢开机，请问怎么办？

Email 阿飞

PSP掉水里，要立刻拔下电池，用电风扇或者电吹风吹干，注意电吹风千万不能用热风吹，否则屏幕有可能受热报废，然后放在阴凉通风的地方。有条件的话用一个坛子放些生石灰，覆盖几层报纸，做成一个土干燥箱，再把PSP用干净的纸或布包好放在坛子内密封几天，等完全干透再装上电池开机。

在NDSL上用GBA卡带玩游戏可以联机吗？NDSL可以用DSTWO吗？DSTWO看片要什么格式？

深圳 疯流桑

这个以前小编专门试过，两台NDS都插上GBA卡带也无法联机；DSTWO适用于各个型号版本的NDS，当然也适用于NDSL；至于DSTWO的看片格式，支持得很多，不过最推荐的还是有外挂字幕的RMVB。

在目前iPhone的iBooks程序中，国内的图书品种并不十分完善，其提供的中文书籍大多以古典名著为主，请问有没有办法在iBooks中直接阅读TXT文本呢？

上海 郭迪

TXT文本不能直接在iBooks中阅读，不过你可以在电脑上制作一本可以被iBooks识别的ePub格式图书，制作ePub电子书主要会用到ePubbuilder和Calibre两款软件，只要你拥有其他格式的电子书，比如TXT文本、DOC文档、HTML网页等，就都能通过软件将其转换为ePub格式。

有什么能在掌机上运行的《HUNTER×HUNTER》的游戏吗？模拟器也行！

佛山 LH

《HUNTER×HUNTER》相关游戏共有分别是WS上的RPG《HUNTER×HUNTER 意志を继ぐ者》，WSC上的AVG《HUNTER×HUNTER それぞれの决意》，AVG《HUNTER×HUNTER 导かれし者》与RPG《HUNTER×HUNTER G・I》，GBC上的RPG《HUNTER×HUNTER ハンターの系谱》与A・RPG《HUNTER×HUNTER 禁断の秘宝》，GBA上的ETC《HUNTER×HUNTER みんな友だち大作战》，PS上的RPG《HUNTER×HUNTER 幻のグリードアイランド》与RPG《HUNTER×HUNTER 夺われたオーラストーン》，以及PS2上的A・RPG《HUNTER×HUNTER 龙脉の祭坛》。目前掌机上能够运行的模拟器数PSP的GBC、GBA和PS的模拟效果比较稳定。

小编寄语

胧月

★道听途说来一段《让子弹飞》的所谓经典台词集锦，由于电影还未上映，我不敢恶意揣测这些烂俗的、拿无聊当有趣的网络火星俏皮话真是出自姜文在2010年末推出的片子。但负面影响肯定是有，观首映的计划且先打消，等朋友去看完，确认那些“hellokitty”、“麻辣烫”、“串串香”等恶心比喻以及一大堆冷笑话是否子虚乌有再说。

★经历《月之恋人》和《黄金猪》两部片子后更加喜欢筱原凉子，你们说我是熟女控我也认了，不过凭良心讲，筱原凉子无论外形还是演技都是很标准的御姐。

★去了一趟久违的机厅，看到一个年轻父亲抱着年幼的女儿玩街机，顿时被闪得天崩地裂。

LIKY

◆给儿子端尿，他手上正拿着他妈妈的手机在玩，正想着给腾出手来拿过来，他手一松，“哐当”就掉进马桶里，里面还有还有这臭小子刚拉完的尿，看着屏幕顿时熄灭，心里直叫苦……捞上来后经过一番处理，虽然能够开机，但是键盘几个键失灵了，杯具啊，看来这小子的破坏力已经开始凸显了。

◆一个朋友送了本书——《水知道答案》，同时还推荐我读读《了凡四训》，说也许能帮我解除焦虑的心情，目前正在抽时间学习，希望能让自己获得全新的感悟。

◆“Google星空”真是一个很牛叉的软件，它把手机变成一个微型的天文望远镜，自从给妈演示过一次后，她就老说：“来，把你那个‘宇宙’再调出来看哈。”

阿鲁

■全新的狩猎时代终于来临，自从《MHP3》发售以来，编辑部内随处都能看到猎人们勤奋的背影，联机刷怪更是茶余饭后的固定活动，相信接下来几个月，编辑部玩得最多的游戏都非它莫属了。

■透露一下掌机王部门部分猎人玩家的角色名：胧月——花たん（女号）；乌冬——乌冬（男号）；阿鲁——かがみ（女号）；酷洛洛——KURORO（女号）……大家发现了什么问题没有？这里面只有酷洛洛的角色名称和性别不符，因此大家一致认为酷洛洛的角色名写作“KURORO”，读作“MAYLYJ”。

白菜

□在阿鲁的带领下，白菜终于如愿以偿在深圳吃到了味道最接近地道重庆老火锅的一家料理。那叫一个爽啊……但是，比我晚来的许多小编都知道该店，惟独阿鲁一直没告诉我。虽然有句话快过时效了，不过还是得讲一下，不能欺负新人啊鲁叔！咱们不是老乡吗？

□玩了很久没玩的《三国杀》，实力终于跟得上理论了，我很欣慰；玩了很久没玩的《铁拳6BR》，发现最近的兽段实在太水了；玩了很久没玩的《灵魂能力4》，虽然打赢了结果却要请吃饭，这叫啥破事儿……

□自从上辑被宅鲁爆料后，贴吧上有人开始问起《DNF》相关情报。稍微说下吧，一千块钱确实是拿去喂天空了，不过白菜只是一个虔诚的休闲PVE玩家，所以就不要想在PK场找到我啦。所在大区是川一，因为A1时期还没有重庆区。职业为法师系，进一步情报就保密了。

伊娃

■寒假回了老家一趟，恰逢降温，一下没适应低温干燥气候，脸上竟过敏性地长满了小疹子，幸好回深圳后疹子渐渐消失，不然破相了可是一辈子的事！

■在家的一周，晚上的睡觉时间由平时的2：00调至22：00，起床的时间由平时的8：30调至6：00，实验证明早睡早起比晚睡晚起要舒服得多。

■眼泪真的可以缓解人的压抑感，试着大哭一场，不仅能让混乱的思绪镇静下来，还会使沉重的心情轻松许多。所以，再坚强的你也不要强忍着眼泪，那样只会让自己越来越憋屈。

澄香

（美编）

☆天气突然大降温，一时之间还真有点受不了。早上不想起床，因为被窝很温暖；起床不想刷牙洗脸，因为水太冰；一切都收拾好了却还是不想出门，因为外面太冷风太大。但是，深圳的冬天总算到了。

☆一年中最忙的日子即将开始！

☆16+7=21，这不是脑筋急转弯，这只是一个成年人在忙昏了头的时候犯的一个错误。好吧，我能理解。

☆在朋友的建议下，开始读《达·芬奇密码》，朋友说，它是畅销书中的“圣经”。

☆我想和你漫步在公园，手牵手。

马修

◆喷一下我家片区的有线电视公司，以后要么没有有线电视，要么安装一个月28元的机顶盒，除此之外别无选择。虽然本人的电视半年多没开，但考虑到年末老爸老妈要来，于是也只好答应安装。安机顶盒时以为是收现金，于是跑到银行取钱，结果取完钱卡被取款机吞了，跟银行方联系后便揣着钱回到小区机顶盒安装手续办理那，又被告知不收现金只刷卡……

◆从人类社会发展来说，垄断是第二次工业革命后生产力发展的必然产物，但中国的电信、银行、铁路、石油、有线电视等等的垄断，无疑都和生产力发展没有任何关系。以后若苍天有眼打破了这种垄断，我肯定换别的。

◆几个月前本人和女友约会时吃了次火锅，结果女友吃坏了两天。后来得知女友的同事去那家火锅店也无不上吐下泻，刚刚看到化学剂入锅底料的黑幕又被曝光了，不由得一阵心惊后怕……

苍穹

◎利用假时间重新开始听袁阔成的评书《三国演义》，这部长达365回的评书我在大学4年已听了不知多少遍。无论是在返乡的火车上，还是在喧嚣的饭堂，袁先生精彩的演绎都能让我感觉仿佛回到了那个英雄辈出的时代！

◎《三之国》最吸引我的地方不是吉卜力的动画，不是300多种心之战士，而是久石让先生的配乐，其中尤以大地图界面的音乐最令我钟爱。回想当年红白机时代众多经典的BGM至今都能哼唱出来，但随着时代的发展，能在记忆中打下烙印的游戏音乐却似乎越来越少了？

咕噜 （美编）

◆休年假回了趟老家。郁闷的事情：这次居然买了张靠火车头的车票，害得我从火车尾走到火车头，足足走了20节车厢，拉着笨重的行李，赶着快到点的时间，把我折腾的够呛，算一下怎么也有500多米吧。锻炼脚力也不是这么个锻炼法呀。庆幸的事情：在老家大吃大喝了5天，还好体重维持不变，呵呵！高兴的事情：见到了可爱的小宝，已经满2岁的小宝，属于胆子超大、精力超级旺盛的小子，除了睡觉时安静，其他时间就是上窜下跳的十分调皮。家门口3米多高的城墙一溜就爬上去了。我都汗一下……

乌冬

◆《MHP3》发售后的这段时间可以说是痛并快乐着，一来要赶攻略进度，另外又约了狩友每晚联机，时间严重不够用，结果到头来牺牲的还是睡眠时间，到写这辑小编寄语为止每天都过着睡眠时间不足5小时的生活，而且这种生活可能还要持续一段时间…

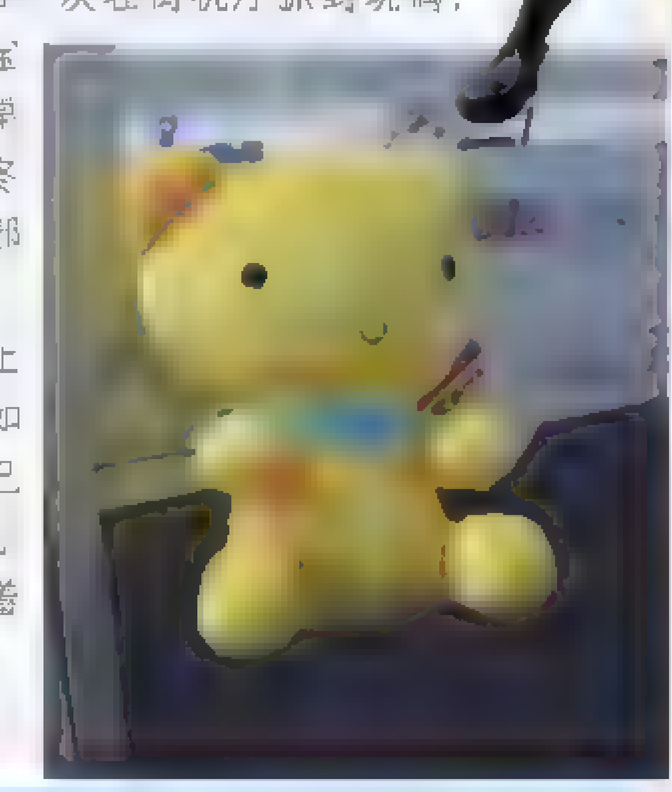
◆继续《MHP3》的话题，这次用来起家的武器选了在《MH3》里没怎么用过的斩击斧，磨合了一段时间后觉得还不错，既有大剑的攻击范围，又有类似铳枪龙击炮的属性解放，最重要武器变形的时候非常拉风，没什么意外的话可以用到终盘了。

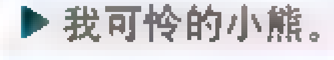
酷洛洛

§今年香港AGS的嘉宾阵容极为鼎盛，包括山本良二、小岛秀夫、山内一典、北濑佳范等等，但最想不到的是，居然有杉田智和这吐槽大师嘉宾，想起《银魂》第二季明年4月即将开播，去现场时要抓他来张合照才行。

§最近病症：口腔溃疡、重感冒、咳嗽。

§有生以来第一次在街机厅抓到玩偶，于是这可爱的熊宝宝被我挂在办公桌的外侧。然而乌冬在羡慕嫉妒恨与邪恶本质的驱使下，每次路过都要用上勾拳揍他一下，如今这股邪恶之风已经传染给众新人编，连白茉也跟着揍……





▶我可怜的小熊。

Juxi （美编）

◆某女终于存够资金来深圳淘本本，顺带上某位吹牛不打草稿的追求者，连带的本人深受其害，闹了个大笑话，噩梦一场……

◆某天看到老姐的朋友买的靴子很漂亮，非常喜欢，于是不辞辛苦跑到某位开服装店的姐姐家里试鞋。最后鞋没买到，钱包"先生"倒先受伤大出血了。好在宰了一顿丰盛的晚餐，马上平衡了。

紫画漪 （美编）

◎降温：突然气温下降，好多地方都下雪了。真不喜欢冬天穿得像包子一样。

◎推荐：最近好看的港剧都大结局了，正愁没剧追，发现个电视剧《雪豹》，改编自网络小说《特战先驱》，值得一看。还有个韩剧《秘密花园》，男女主角灵魂互换，很恶搞，演员反串演技一流。

◎忙里偷闲：最近朋友都挤出休息时间聚会，吃饭，喝酒，完了立马让服务员收拾桌子，玩桌游。

王瀚斌

性别：男　年龄：12
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《秋之回忆》、《初音》、《家教》
地址：湖南省株洲市芦淞区贺嘉路11号2栋501
邮编：412000
想说的话：话说湖南株洲的老乡怎么这么少，求联机啊！

苌东

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《战神》、《王国之心》
地址：河北省石家庄市新华区铁路32宿舍17栋5单元403
邮编：050051
想说的话：怎么好游戏都是在开学以后才出呢？

黄涛

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBA、GBC
喜欢的游戏：《口袋》
地址：福建省厦门市曾厝垵区前田社49号
邮编：361005
想说的话：祝《掌机王SP》大卖！

张健

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》、《深爱》
地址：广东省深圳市罗湖区爱国路怡景花园荣景道8号
邮编：518000
想说的话：喜欢玩的朋友联系我！

胡逸天

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《索尼克》
地址：湖北省荆门市东宝区市公安局6#一单元301
邮编：448000
想说的话：小P被收了，假日变少了，米也花光了，只望众小编陪伴偶的高中生活……

李铭昊

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《皇牌空战》、《WE》
地址：新疆省哈密市铁路十四街光明花园1-16信箱
邮编：839001
想说的话：希望《掌机王SP》能一直办下去，对于我们掌机玩家来说这是个很好的平台。

只言片语　想不到本人还可以中一次奖！运气够好啊，而且奖品还是本人想买的。（玉林　陈海松）

陈先帅

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDSL、GB
喜欢的游戏：《口袋》、《大神》
地址：北京市顺义区建新北区5—4—501
邮编：101300
想说的话：3DS真的很有爱啊！！

陈博

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》
地址：北京市崇文区永外郭庄北里七号楼4单元303
邮编：100075
想说的话：怪物们快来吧，让我来解决你们！

张毅

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP3》、《黄金太阳》
地址：浙江省湖州市南浔区练市中学高三（6）班
邮编：313013
想说的话：高考后要把错过的游戏补充。

钟华正

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《初音》、《四狂神战记》
地址：广东省江门市新会区会城镇深源里48座309
邮编：529100
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

赵文杰

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》、《黄金太阳》
地址：江苏省溧阳市城南路37号1—402
邮编：213300
想说的话：我可以不登上书，但我要EZ5i！

苏明骜

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《深爱》、《FF》
地址：河南省新乡市牧野区河师大家属院17号楼2单元5楼西户
邮编：453007
想说的话：《掌机王SP》要是半月刊就妙了！

张宏伟

性别：男　　年龄：24
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、ACT、AVG
地址：黑龙江省哈尔滨市道里区安松街74号103室
邮编：150016
想说的话：看来得学学日语了。

关明智

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：都喜欢
地址：广西省南宁市清秀新城区民族大道阳光100T4—0803房
邮编：530022
想说的话：小P要坏了，跟我好多年啊，问题多多……

高昕彤

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP go、NDSL
喜欢的游戏：《逆转》、《伊苏》
地址：天津市南开区咸阳路龙富园1—2—802
邮编：300111
想说的话：国庆时给小go升级险些变砖，万幸啊……

纪无风

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《GT》
地址：上海市长宁区番禺中学高三（1）班
邮编：200336
想说的话：LIKY保重身体啊，因为身体是游戏的本钱。

常诚

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《秋之回忆》、《传颂之物》、《狼隐》
地址：北京市丰台区万源南里甲16栋2单元12号
邮编：100076
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

薛昊

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《黄金太阳》
地址：新疆省塔城市宏迈小区1号楼1单元501室
邮编：834700
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语 / 147辑“游人望远镜”，如果站在小仓唯旁边的是我，我也死而无憾了。（泉州 幕后人）

一路走来，毁誉参半

——《超级机器人大战L》通关后感

最近也许真的是自己的精力有限，所以《超级机器人大战L》（以下简称《机战L》）发售后一边游戏一边写日记，居然生生耗掉笔者将近两个星期的时间。惟一值得庆幸的是，这一次恐怕是笔者玩得最享受的一次，在不断接收外界负面评价甚至是谩骂批判的时候，笔者居然一点都没有动摇过，好像对这种现象早已经司空见惯。因为《机战L》已经占满了个人所有感受，于是，通关之后便有了以下这篇个人味道极浓但还是尽量追求客观的玩后感。

舒服带动的奇回表现

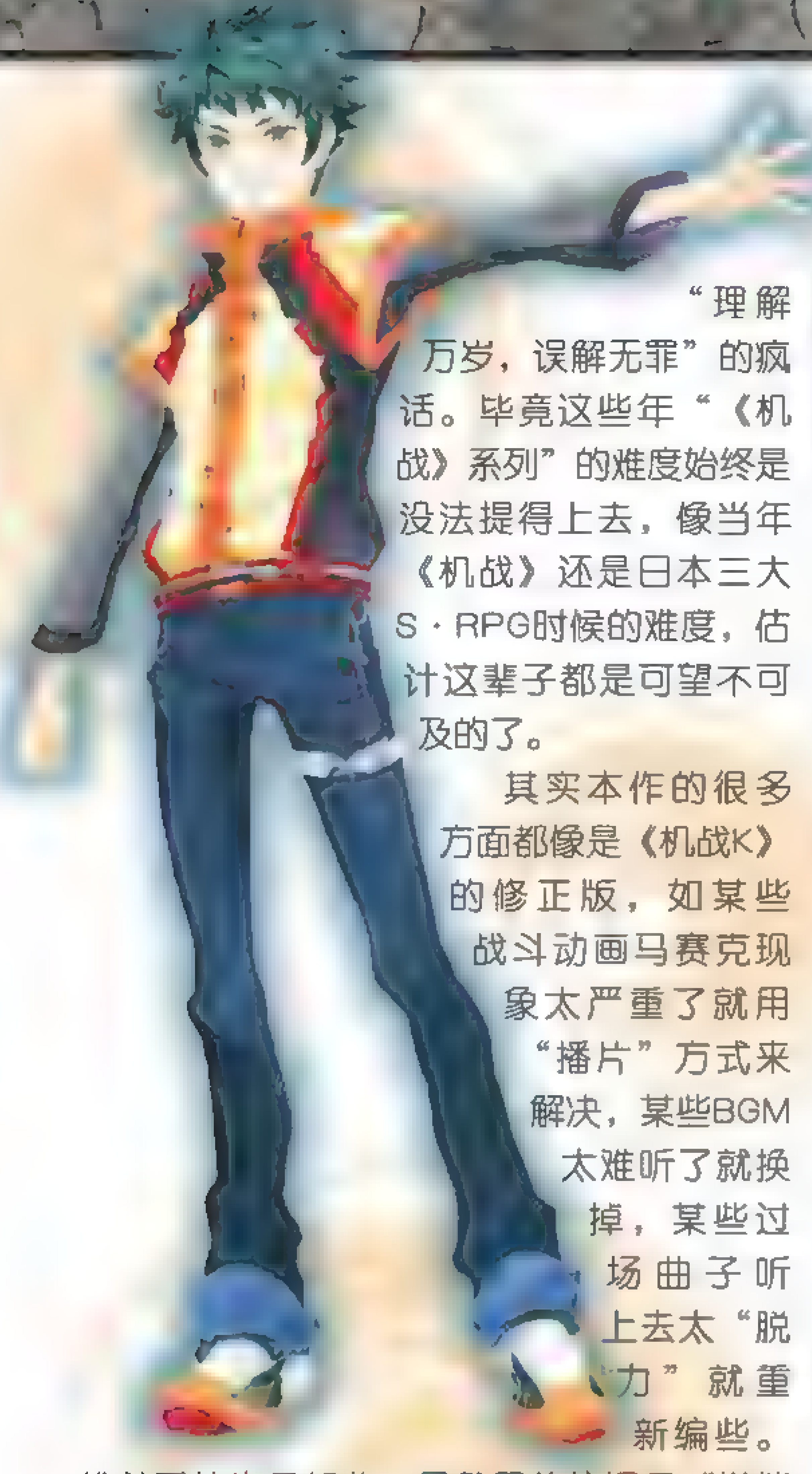
先落俗套地谈谈本作的战斗动画吧，虽然笔者在这里始终要强调一点：一款S·RPG游戏真的不应该仅仅拘泥于“好看”二字，“《机战》系列”也绝对不是靠所谓的“好

看”才发展到今天的。为什么会用“舒服”来形容本作的战斗动画表现？其实笔者也无法说得很清楚，但就是这种感觉始终贯穿在整个游戏过程之中。或许是笔者从来就没有对“《机战》系列”的战斗动画有过什么太高的要求，或许是经历了前作《机战K》的“抗打击”训练，于是对于本作画面上很多细节方面的表现就愈发觉得满意了吧。现在总有些人动不动就拿所谓的“引擎”说事，诸如“从《机战W》到《机战L》所用的游戏引擎都是同一个，所以没诚意”的言论始终不绝于耳，但又有多少人明白“引擎”是怎么回事呢？事实上，比起最早《机战W》节奏感强但机体质感匮乏以及《机战K》节奏缺失的毛病，本作已经作出了相当大的调整，在力保战斗动画演出节奏的同时（居然还加入了动画加速功能，这在掌机原创新作中可是第一次啊），既加重了机体的质感又靠添加大量动态特写（以往几作中角色动态特写都是原创系的专利）来更加完美地诠释各机体的感觉。其中魔神凯撒从拔出神剑到将敌人消灭这一系列分镜和特写的替换处理简直就和原著如出一辙，V电磁侠更是借助新必杀技的“引进”让几乎和战斗动画无缘却又相当经典的合体动画得以重现。新参战的作品自不用说，就是那些被讽刺“素材沿用”的《机战K》已有的机体也添加了不少细节，真正符合本作“画面再度进化”的宣传口号。

如果说以上提及的战斗动画表现力提升是预料之中，那么该称之为“惊喜”的便是本作的音乐了。虽然早前每每进入《机战L》的官网，那首主题BGM就给笔者眼前一亮的感觉，但到了实际游戏时候方发现那对本作而言不过是九牛一毛。客观地讲，本作的众多BGM表现力已经足以让一众老是批评NDS的“《机战》系列”音乐表现力不足的人闭嘴。几乎是将之前两作中一些颇受恶评的背景BGM都给换掉，虽然换上的BGM并不是多么的天籁动听让人过耳不忘，但最起码也能让人觉得“听上去不错”。不仅如此，许多原著的经典BGM在大量运用的前提下（片头曲、插曲和片尾曲一首都不能少），经过重新混音和编曲后更给人一种脱胎换骨的新生之感觉，如《兽装机攻 断空我 新星》的《鸟之歌》，再如《武装机甲》的《鬼帝之剑》等。对了，《战斗吧！伊克煞》那个时代特有的“咚咚咚”的曲风真的是颇为令人怀念啊。令人大感欣慰的是，本作针对《机战K》某些参战作品BGM曲风效果差劲问题也进行了一系列的优化，哪怕用的还是原来的BGM，经历一番重新编排后也焕发出了新的活力，更别提《机战K》中饱受恶评的《机动战士高达SEED DESTINY》（以下简称《SEED D》）选曲方面的失败，本作直接用的就是原著第一首OP《Ignited》，听起来分外带劲。

简便的系统

说到本作的战斗系统，就不得不再次提及《机战K》的那套“搭档系统”，虽然强调组队和单机作战的区别，但因为缺乏必要的人性化；以及设置中种种令人匪夷所思的不协调感，使得其在玩家群中骂声不断。当然，这是一次不成功的“挑战玩家”的实验，也许一开始只是想要借此难为玩家一下以达到提升难度的效果，如果是这样，笔者还是多少能说一句



“理解万岁，误解无罪”的疯话。毕竟这些年“《机战》系列”的难度始终是没法提得上去，像当年《机战》还是日本三大S·RPG时候的难度，估计这辈子都是可望不可及的了。

其实本作的很多方面都像是《机战K》的修正版，如某些战斗动画马赛克现象太严重了就用“播片”方式来解决，某些BGM太难听了就换掉，某些过场曲子听上去太“脱力”就重新编些。战斗系统也是如此，虽然用的依旧是“搭档系统”，但经过一番细致的修正后便呈现出了不一样的新鲜感。像《机战K》中我方双机搭档支援机毫无自由性的问题，本作便能在战斗中进行多种自由选择，如协助主攻机联合对付敌方单位的同一机体，或者分散对付两个敌人；在反击时候也能充分享受自主权力，回避、防御乃至援护防御是应有尽有。改变还远远不止这些，本作中组成搭档的双机对彼此都有能力加成效果，无论是射程还是攻击力的提升，乃至移动距离地形适应性是一应俱全，这也就让玩家在做搭档配置上需要考虑种种因素，如何搭配才能更好地发挥各自机体的特点，这可是一项难度不小的脑力活啊。（笑）

要说笔者稍微觉得不满的，大概就是本作中设置了很多门槛，而且这些所谓的门槛无独有偶都是冲着搭档系统去的。首先，本作破天荒地取消了机体芯片这一项，以往的《机战》里，砸钱改造机体那是必须的，而给机体搭配芯片进一步提升各方面的战斗力同样也是不可或缺的。现在呢，没了，为什么，因为要逼你多点利用搭档系统，搭档系统中的能力加成用得好的话的确比装芯片来得“犀利”；其次，将《机战K》中威风八面的“连击”进行一系列弱化：必须攻击邻近敌人，连击的对象也必须邻近，连击伤害还会因为连击对象的数量成反比剧减——这又是为什么？因为要限制单机的攻击效率，换句话说，还是在逼你多选择搭档作战；最后，初期最多只能进行机体五段改造，后期好容易有十段改造了可敌人数量却暴增起来，同理，依旧是要逼你多用“二机一组”来提升战场上我方的存活率。

对以上的种种，笔者一开始是有点抵触心理的，毕竟“强迫”味道太浓重了点，可当你接受了这些设定后就会突然觉得其实也不错（还很可爱呢）。试想想，之前但凡有“多机一组”设定的《机战》，我们不仅要考虑战前的“组队”搭配，还要思索如何给形形色色的机体配上五花八门的芯片。可现在呢，这两样考虑只需要做一样就行，等于降低了操作的频率，自然也就提升了效率。有人说，现在这样组搭档也很繁琐，其实本作是有“自动编成”这项设置的，而且自动编成还有多项比较人性化的搭配方式。像笔者，每次要组队都先整个“原著”的自动编成，然后直接在画面上选择机体再进行相应的调整，也就不觉得有多繁琐了。如此一来，本作系统的“简便”是可见一斑的。

忘记说一句，本作的角色培养依旧走的是老路子“吞芯片”，其实吧，有时候连笔者自己都替制作人感到郁闷，因为现在的《机战》对于角色培养的方式方法实在是太不好选择了。你说走回单纯靠升级提升角色能力的老路吧，估计新玩家会不买账；整PP

制吧，在老玩家眼中是完全抹杀角色个性的傻瓜行为；现在的吞芯片虽然是比较折中的方法，不过人一旦够疯够执着，让单一（或者几个）角色吞下几乎所有有用的能力芯片后整出一两个变态猛将出来也是没多大问题的。更要命的是以往PP制还好歹限制了角色特殊能力的数量，能力芯片则连这项最起码的限制都给弄没了，可想而知疯狂培养出来的角色有多么的无赖。

难得的剧情

《机战K》的原著剧情融合做得相当差劲，甚至到了让笔者深恶痛绝的地步，完全不考虑世界观而是硬将好几个世界分割开去（彼此间毫不相干的），然后用接连不断的所谓"穿越"来糊弄过去，就连分支路线的设置也是几乎一条路线对应一部主要原著剧情，简直就是生搬硬套；不仅如此，现在俨然成为《机战》剧情重中之重的原创系剧情也处理得极其下作，一帮莫名其妙存在感薄弱的敌人以及一个从头装模作样到尾自寻烦恼不说还在玩家群中得到了"史上最贱"称号的原创主角。如果不是尚有几部原著剧情处理得不错，这一作剧情的描写简直可以用"一无是处"来概括。

幸好，本作剧情编排在吸收了前作教训后有了很大程度的提高，剧情中虽然依旧有"穿越"的戏份，但不多也不频繁，多部原著中存在的不同世界观被高度融合成了两个"平行世界"。不仅是世界观的融合，各作品间角色的互动也多了，而且互动剧情处理得比较自然，会给你一种"如果是那个人，在这种情况下是会这么做"的感觉。有意思的是针对一些原著本来就被人诟病的内容，

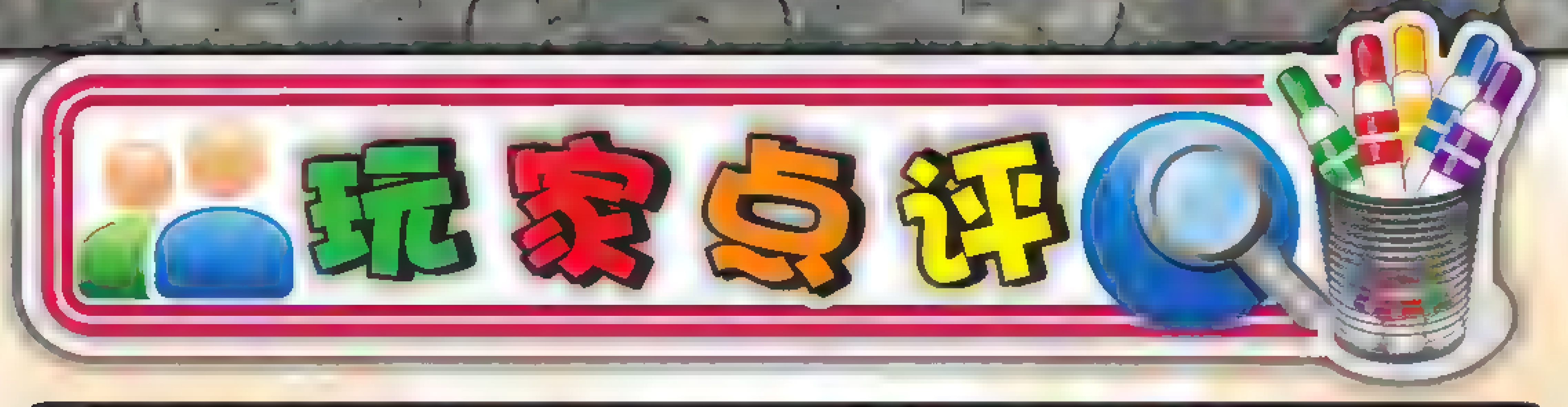
本作也做出了许多相应的调整，例如《SEED D》里面许多莫名其妙的情节设置在《机战L》里面不是被直接废弃就是以多重铺垫的方式进行缓和化处理。举个例子，《SEED D》的别扭主角飞鸟和基拉间的恩怨便被一次奇迹般的战场相救给化解了，而原本后期被只言片语打动的绝对无厘头设定也因为游戏前期足够的铺垫使之变得顺理成章起来。本作剧情的亮点还远不止这些，无论是分支路线中多部原著串联表演的效果，还是总路线后期的融合演出都令笔者大呼过瘾，甚至于当看到《SEED D》中始终担忧着人类未来的议长在生命最后一刻用自己的"弥赛亚"基地直接冲撞敌人要塞时候，顿觉热血沸腾眼眶湿润。还有一个有趣的设定，或许是考虑到本作中有不少作品都和《机战K》一样的关系，又或许仅仅是出于压缩剧本的考虑，许多前作就有的剧情在本作中均一笔带过，重点着墨的是原著有的又被前作省略掉的那一部分剧情，在保证剧情新鲜感的同时也提升了游戏初期的节奏感，不得不说是两全其美之举。

关于本作的原创系主角，似乎在国内得到的评价都不高。总结起来不外乎一点：主角没有后继机兼且没有很多独立剧情表

演。老实说，主角一定要有后继机这设定现在看来有点“毒瘤”的意味，在很多玩家眼中似乎没了这个，主角就连最基本存在的必要都可以抹消似的。也不想想本作里面主角机的战斗力并不低，初期只有三招武器的确是可怜了点，但中期追加的必杀技可是非常好用的，倒数第二关更会再追加一招合体攻击，这难道还不够吗？再说说独立剧情表演的问题，主角南云一鹰的确没有很多这方面的出镜率，但换来的却是难得的一种返璞归真的“朴实”。想想看“《机战》系列”最初的原创主角，一直到《机战F》其存在感就好像是一个观察者，不是站在最前沿吸引人注意力，而是位于同伴中间引导剧情，那时候甚至连最起码的独立演出都没有，但那种朴实和自然又能充分体现角色个性的设定始终被玩家所津津乐道。南云一鹰就是这样的一个人，战场上完全新人的他根本没有太多挑大梁的戏份，但细细品味剧情后你会发现根本无法忽略其存在。毫不夸张地说，本作的主线剧情流程就是主角个人的成长历程，由一开始单纯对机器人以及驾驶者的崇拜到被迫驾驶拉修巴德，从没自信战斗到坚强的面对各种艰难局面甚至拼命保护之前还被自己深深崇拜的那些驾驶者，最后更成长到足以和自己所崇拜的人并肩作战的地步。虽然其间每迈出的一步都很朴实无华，但又充分表明了其主角的人格魅力，简直就是“《机战》系列”永恒主题“钢之魂”（鼓起勇气去战斗）的最好诠释。想到“《机战》系列”已经有多少年没出现过像一鹰这样不装腔作势的原创系主角了，笔者不免心中大感：难得啊。

之所以说《机战L》的剧情难得，还因为本作很准确甚至是很深刻地抓住了“羁绊，能够超越宇宙”这个主题思想，这样的深扣主题的情节安排真的是系列中极其少有的。游戏中，许多强敌都在否定人类的存在必要，他们中有的认为人类只会依靠本能重复着战争的悲剧，有的认为人类愚昧自私，没有办法相互理解，终将迎来自我的灭亡。我方成员不仅用实际行动反驳了人类对战争的喜好，更用足以超越宇宙、甚至超越任何强敌的羁绊证明了人是能够相互理解的——只要努力，人和人之间就一定能因为羁绊的联系而变得无限强大。不过有点可惜的是，不知道是成本的限制还是什么原因，本作剧情总体给人一种“意犹未尽”的感觉，好像前期的铺排太多以至于高潮来得太慢，而过于草率的收尾又让这难得的高潮去得太快了。

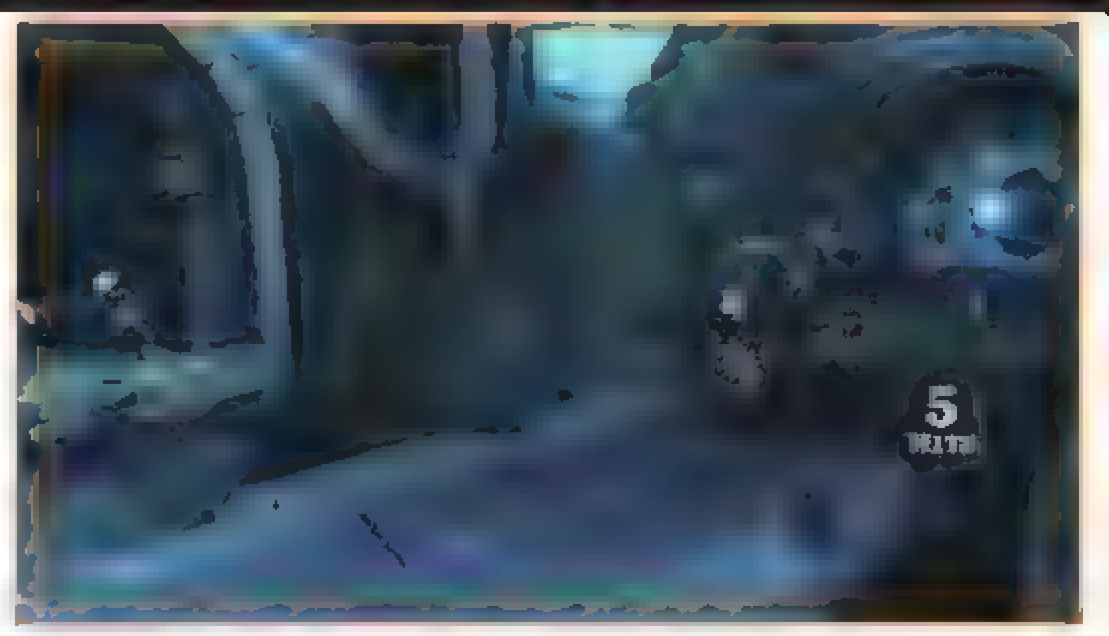
其实本作的亮点远不止这些，比如层出不穷“稀奇古怪”的失败条件追加，不认真看剧情或者看菜单，几分钟GAME OVER了都不知道怎么回事。临了再说一句，笔者希望大家评论游戏的时候，能够认真体会再多加思考，而不是人云亦云，否则你所错失的不仅仅是一款游戏，还有可能是你自己游戏的心情。



PSP 战神 斯巴达幽灵

◆类型：ACT◆厂商：SCEA

评论人：影翼火 评分：8



虽然《战神》三部曲已经出完，但奎爷的故事还得有更加详细的描述才算完整，于是这部作品就出来了。本作是以PSP最强动作游戏为目标制作的，比起PSP版的前作多了一倍的内容，可谓十分丰富。作为一款PSP游戏，本作在画面上确实非常出色。剧情夹在1～2代之间，讲述的是奎托斯的“黑历史”，并且这回粉丝们期待已久的奎爷的弟弟也登场了，对2代剧情进行了完美的补充，剧情党们可一饱眼福，流程说是前作的2倍也不为过，但BOSS战依然很少，打得不是很过瘾。

游戏的音乐基本沿用的是1～2代，没什么创新，或者说整个游戏都没有创新，不过这样才是完全的《战神》作品啊。对于前作的各种问题，本作都进行了改良，系统借鉴了《战神3》，增加了新武器、新敌人，画面魄力十足，还简化了一些操作，使整个游戏更加流畅，节奏更快。推荐给《战神》饭和动作游戏爱好者，作为PSP最经典的动作游戏之一，本作各方面还是做得不错的，不愧为“战神”的大名。

NDS 索尼克 色彩

◆类型：ACT◆厂商：SEGA

评论人：无为 评分：7

音速小刺猬索尼克又来到掌机上了，本作保留了系列一贯的速度、爽快、连贯、简单。通常的关卡都是以传统的2D场景出现的，画面属于中上层，而特殊奖励关卡以及有些BOSS战则是以3D的方式来呈现，刺激而有魄力，没有马赛克满天飞的情况——即使有，快速奔跑起来也不太容易留意到。本作作为一款动作游戏，最大的卖点就是“跑”，最大的弊端也是“跑”，跑来跑去只有几条路线，有一些机关跑完了也就完了，虽然还有些支线关卡但也只有6个场景，使其整体内容明显偏少。

系统上，除了一般的冲刺、蜷成球外，不得不说本作新加的“色彩”了。场景中的“外星人”给予了索尼克五颜六色的能力，运用丰富的能力奔跑解谜还是有不少新鲜感的，当然，相对的原来一两个按键就可以搞定的奔跑解谜也会多出几个键，虽然没有太多的繁琐，但也总会感到不适，还好有操作提示，新手老手都可以轻松应付。总的来说，本作还是很刺激的。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论，字数控制在390～410之间，形式以评论为主，另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

　　本辑的"火热秘技"新增了部分《口若悬河 希望学园与绝望高中生》的超实用秘技，正在攻略的玩家有福了。

　　另外有一个不得不提的遗憾消息——大部分玩家为了玩《怪物猎人 携带版 3rd》会升级普罗米修斯4补丁，但该补丁在玩《口若悬河 希望学园与绝望高中生》时，播放CG必定死机……因此建议使用第148辑《口袋光环》中赠送的游戏。

PSP

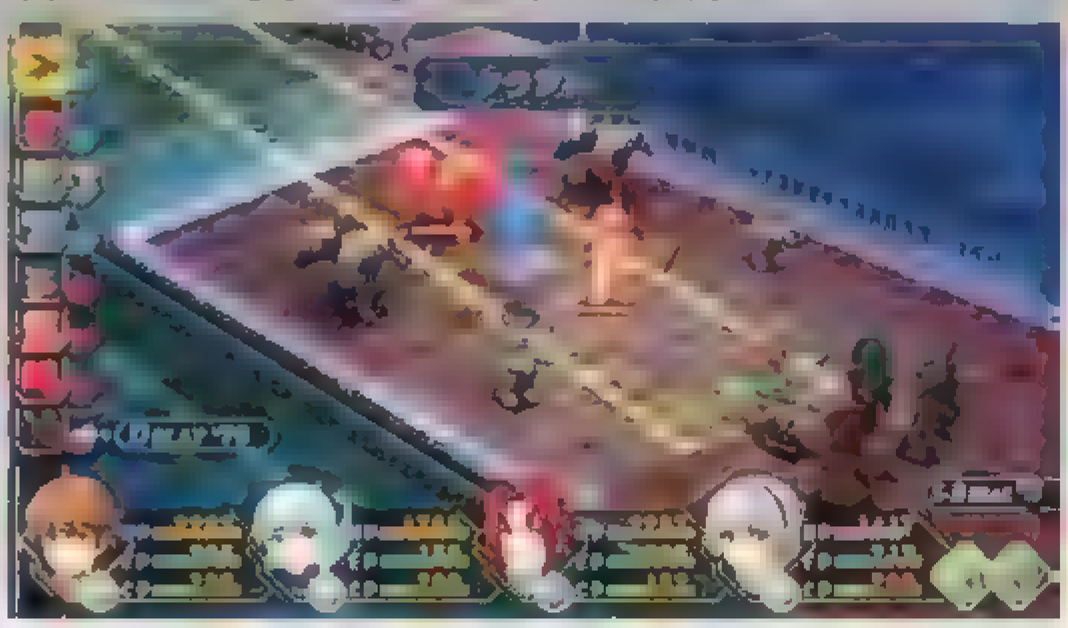
英雄传说 零之轨迹

英雄伝説 零の軌跡

秘技

　　成就（实绩）是本作新加入的系统之一，其性质和Xbox 360游戏的成就以及PS3游戏的奖杯类似，当游戏中达成某项特殊的条件之后，画面右上方即会显示获得成就的通知。而与高清家用主机上类似的成就系统不同的是，本作中的成就还对应点数，利用这些点数玩家不仅可以开启一些游戏的附加要素，还可以购买二周目游戏时的继承要素，因此并不是单纯的摆设那么简单。

　　注意，黑之竞售会时三名同伴对应的成就可以采用事先S/L大法选择不同同伴来轻松获得。而"百万长者"则可以将手头的物品全部卖掉、将七耀石碎片（セピス）换钱凑齐足够的金钱拿到成就后再读档，这样手头的东西就不会浪费了。



成就名	点数	获得时期	条件
新米搜查官	50	序章	取得搜查手帐时自动获得
一流搜查官	100	终章	搜查官等级达到1ST
天眼の识者	100	二周目终章	战斗手帐的所有情报全部登录
市民のヒーロー	100	终章	完成所有支援要请（分支任务）
炎の料理人	100	终章	收集所有料理配方
クオーツコレクター	100	终章	收集所有结晶回路（クオーツ）
ブックコレクター	100	终章	收集全套书物《暗医者グレン》和《クロスベルタイムズ》
インテリアコレクター	50	第3章以后	收集所有家具和导力器的装饰外壳
トレジャーハンター	100	二周目终章	打开所有的宝箱
爆钓王	100	第3章以后	钓到所有的鱼
三ツ星シェフ	50	终章	制作所有的大成功料理
型破りシェフ	50	终章	制作所有的预想外料理（料理失败）
百万长者	100	序章以后	所持金钱达到100万ミラ以上
继续の粹人	100	序章以后	游戏时间达100小时以上
至高の剑	100	终章	制作出最强武器
无双の烈士	100	序章以后	任意角色的等级达到50级以上
力战の勇士	50	序章以后	战斗胜利次数达到100次以上

成就名	点数	获得时期	条件
奋战の猛者	100	序章以后	战斗胜利次数达到500次以上
历战の胜者	150	序章以后	战斗胜利次数达到1000次以上
千讨の志士	100	序章以后	消灭敌人数量达到2000单位以上
雷光一闪	50	序章以后	先制攻击次数达到100次以上
超绝秘技	50	序章以后	S必杀技的发动次数达到100次以上
百花迎击	50	第1章以后	阻止中断敌人的魔法・技能驱动达100次以上
起死回生	50	序章以后	战斗中陷入危机状态并绝地逢生
绚烂攻守	50	序章以后	战术奖励值达到3.0以上
连战连破	50	第1章以后	遇敌三连战并获得胜利
八头击灭	50	第1章以后	同时打倒8个敌人
不倒の勇者	50	序章以后	战斗中一次也没有战斗不能完成任意章节
勇往の狮子	50	序章以后	战斗中一次也没有逃跑完成任意章节
孤高の搜查官	150	–	Normal以上难度下，通关时所有同伴等级在40级以下
腕利き搜查官	100	–	以Hard难度通关游戏
传说の搜查官	200	–	以Nightmare难度通关游戏
星の狩人	50	第4章	支线任务“星见の塔の手配魔兽”中打倒目标魔兽オーグヴィラージ
月の狩人	50	第4章	支线任务“月の僧院の手配魔兽”中打倒目标魔兽ビジョウ
太阳の狩人	50	第4章	支线任务“古战场の手配魔兽”中打倒目标魔兽ダークレジェンド
暗の狩人	50	二周目终章	二周目支线任务“ジオフロントの异变调查”中于隐藏迷宫中打倒BOSSレグナ・ヴリエル
踏み出す决意	50	序章	完成序章“特务支援课”
步み行く意志	50	第1章	完成第1章“神狼たちの午后”
振り切る迷い	50	第2章	完成第2章“金の太阳、银の月”
立ち向かう决意	50	第3章	完成第3章“クロスベル创立纪念祭”
追求への意志	50	第4章	完成第4章“忍び寄る睿智”
新たなる决意	50	终章	完成终章“クロスベルの一番长い日”
身分违いの恋	50	第3章	第3章最后参加黑之竞售会时选择与エリィ同行
世惯れぬ兄妹	50	第3章	第3章最后参加黑之竞售会时选择与ティオ同行
恶友の诱い	50	第3章	第3章最后参加黑之竞售会时选择与ランディ同行
エリィとの绊	50	终章	与エリィ好感度最高时获得
ティオとの绊	50	终章	与ティオ好感度最高时获得
ランディとの绊	50	终章	与ランディ好感度最高时获得

日版

口若悬河 希望学园与绝望高中生

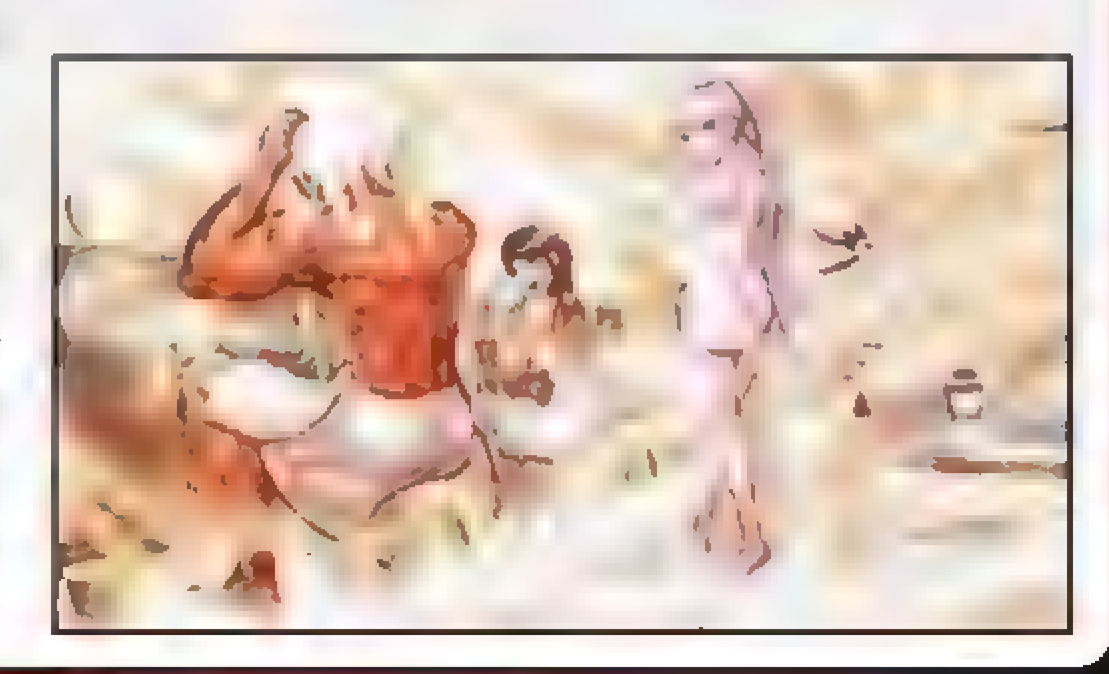
希望の学园と绝望の高校生

由于游戏几乎在每个章节都会有角色死亡，因此正常情况下在一周目想收齐全技能是不可能的。但是使用这条秘技可以让玩家能够在短时间内完美收集所有技能，没有进行二周目的必要。

操作顺序为：读取玩家目前最大进度存档1（最好是章节完结的系统提示存档）→选择目标角色仍然存活的章节→进入自由时间，与目标角色见面，增加好感度→自由时间结束后保存存档2→读取存档2→选择目标角色仍然存活的章节……

之所以可以这样操作，是因为游戏中角色的好感度是保存在系统存档中的，只会记录下游戏当前存档的最大好感度。注意自由时间结束后的保存不要覆盖之前第一次读取的存档。虽然好感度与奖章会继承，但玩家玩到一半的进度则会被覆盖掉，所以建议另开一个存档专门用来刷好感度。当好感度刷好后，选择之前中断的章节继续玩下去就好了。所以其实通关记录是最好的。

第三章之前，在小卖部的抽奖机里抽到了礼品“男のロマン”的话，适时就会触发隐藏情节。一群男人去偷窥澡堂……这也是收集要素的一项，所以大家应该以绅士的态度去完成这项任务。如果已经错过的玩家也不用沮丧，结合上一条秘技我们就可以轻松回收了。

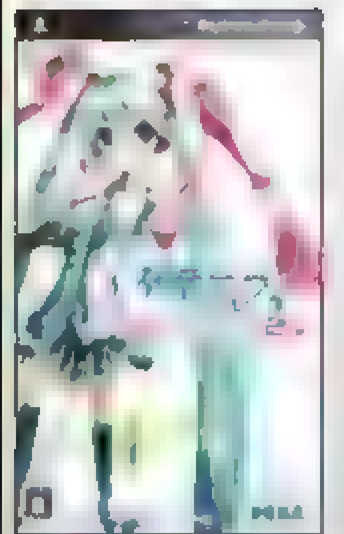


2010 TV GAME大赏
玩家评选 候选掌机游戏名单及介绍

PSP

游戏名 初音未来 歌姬计划 2nd

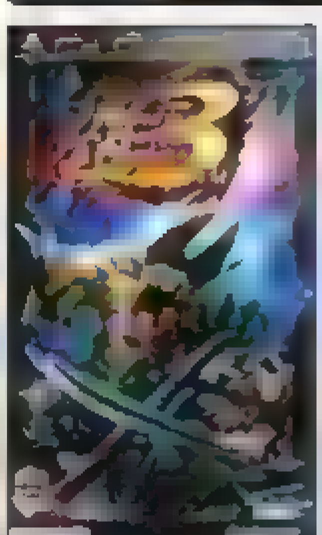
SEGA　MUG



以人气虚拟歌姬初音未来为主角的音乐游戏第二作。添加了大量高人气的新曲目，镜音、巡音、KAITO等V家其他成员也可以演绎自己的曲目。追加了EX难度后的本作更具挑战性，华丽的PV和动听的歌曲让人轻松领略虚拟偶像的魅力。

游戏名 怪物猎人 携带版 3rd

Capcom　ACT



虽然武器系统和怪物有一部分继承自Wii版，但加入众多新怪、系列全武器回归，画面比起掌机版以往作品更加优秀。狩猎猫系统和护石系统大幅进化，进一步提高单刷的乐趣，同时本作的联机乐趣一如既往，是一款耐玩性极高的佳作。

游戏名 黑豹 如龙新章

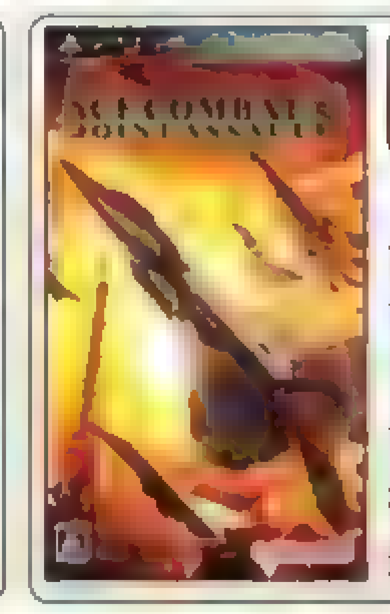
SEGA　A・AVG

虽然只是系列的外传作品，但精彩的剧情和丰富的养成系统使得本作具有超高的完成度。游戏的动画精雕细琢，风格独特。战斗系统和手感均保持较高水准，主线支线均很充实，20种格斗流派让玩家充分体验到育成的乐趣。

游戏名 皇家骑士团 命运之轮

Square Enix　S・RPG

被不少老玩家誉为“S・RPG至高作”的《皇骑2》移植版，追加新角色和新剧情，“命运之轮”系统可让玩家免去重复劳动，体验三条路线的故事。本作难度很大，地形要素丰富，具有很高的养成乐趣，虽不能一骑当千，却将运筹帷幄发挥到极致。



游戏名 皇牌空战X2 联合突击

NBGI　STG

“《皇牌空战》系列”最新作，首次以现实世界为舞台，机体可飞往东京、中东及欧洲各地执行作战任务，揭开神秘人物在背后利用战争谋取利益的重重黑幕。本作收录40多架现实中的战机，故事模式支持2～4人联机，可体验到空战版“协力狩猎”的乐趣。

NDS

游戏名 深爱+

Konami　SLG

本作是去年一经发售就引起了种种话题的宅向游戏《深爱》的加强版。容量比起前作增加一倍，各种事件、CG、系统以及迷你游戏的内容都大幅增加，尤其两天一夜的热海旅行让虚拟女友真实融入玩家的生活，带来亦真亦幻的恋爱体验。

游戏名 大神传 小小太阳

Capcom　A・AVG

秀逸的和风冒险游戏第二作，以NDS的机能表现出较好的日本神话冒险世界，小照再次驱使各路笔神，在同伴的帮助下拯救被魔物威胁的中津国。本作双人解谜要素大大增加，触摸屏功能让笔调的发动更为直观。

游戏名 二之国 漆黑的魔导士

Level-5　RPG

吉卜力的动画、久石让的音乐让玩家瞬间沉醉于宫崎骏动画式的幻想国度，玩家要对照游戏附赠的魔法书在触摸屏上画出各种符文，往返于现实世界和二之国冒险。本作的收集和育成要素丰富，大量的支线任务给人反复游戏的动力。

游戏名 光辉历史

Atlus　RPG

由豪华制作班底倾力打造的原创传统RPG，在中世纪剑与魔法的世界观下编织出一个穿越时空、改写历史的宏大故事。战斗以九宫格、特技、连击等多彩的要素组成，大量的任务委托和平行剧本让游戏在耐玩度方面有所保证。

游戏名 黄金太阳 黑暗黎明

Nintendo　RPG

系列沉寂8年后再度复出的新作，游戏依然围绕系列的关键词“精神力”和“精灵”展开，需要借助触控笔的谜题也不在少数。本作保留了系列的精髓和气氛，解谜要素和职业系统进一步强化，精灵召唤一如既往地华丽。

注：文章中出现的游戏名均为《掌机王SP》本书翻译，而选票上的游戏译名均以主办方游戏机实用技术杂志社为准，与《掌机王SP》存在部分出入，为防玩家混淆，特此注明。

（※游戏排名不分先后，按首字母顺序排列）

寄生前夜 第三个生日→寄生前夜 第3个生日
战神 斯巴达幽灵→战神 斯巴达之魂
深爱+→Love Plus+
大神传 小小太阳→大神传 小小的太阳
光辉历史→光辉物语
黄金太阳 黑暗黎明→黄金的太阳 黑暗黎明
雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破→闪电十一人 世界的挑战 火花·爆破
勇者斗恶龙 怪兽统领者2→勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2

游戏名 寄生前夜 第三个生日

Square Enix | A·RPG

阿雅女神十年后重返游戏舞台，失忆的她要再度面对各种凶恶的异形生命体。这次的游戏系统更为自由，玩家要实时回避敌方的攻击，并使用枪械和OD系统消灭怪物。游戏的另一大卖点是丰富的换装，能满足各类制服爱好者的需求。

游戏名 潜龙谍影 和平行者

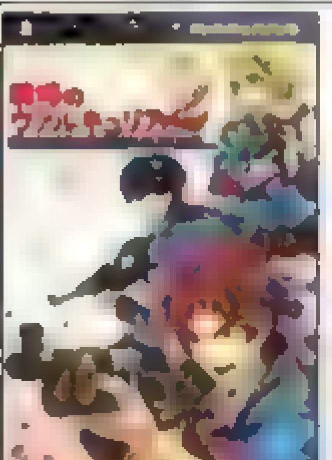
Konami | ACT

小岛秀夫亲自监督的《潜龙谍影》最新作，讲述Big Boss创建无界之师的经历。任务制、收集同伴、养成系统、基地建设、双人合作等等要素都为系列注入了新鲜的血液，《怪物猎人》中的轰龙等标志性怪物也会客串登场，新意十足。

游戏名 王国之心 梦中诞生

Square Enix | A·RPG

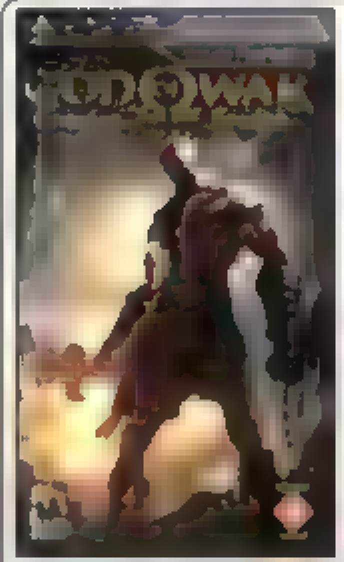
完全原创的《王国之心》作品，采用三名主角在迪士尼的各童话国度中冒险。引入全新的战斗系统后，战斗爽快度堪称系列翘楚。三人视角的叙述方式也是特色所在，玩家在经历三段不同故事的同时还能体验到三种养成乐趣。



游戏名 战场的女武神2 加鲁斯王立士官学校

SEGA | S·RPG

延续了初代清新的画面风格，虽是战棋游戏但包含的动作要素令战斗紧张刺激。本作采用任务制推进剧情，节奏更加紧凑，增添多个新兵种后大大提高了养成乐趣。多彩的任务和收集要素让本作的耐玩性大幅提升。



游戏名 战神 斯巴达幽灵

SCE | ACT

依然由制作《奥林匹斯之链》的Ready At Dawn工作室打造，画面堪称PSP的标杆。系统上虽然没有太多创新，但新增的武器和两个全新魔法让奎托斯的战斗方式更为丰富。少年时的追溯对系列剧情进一步补完，爽快而华丽的战斗确实给了玩家一个想要的《战神》。

游戏名 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

Nintendo | S·RPG

经典名作重制，大幅变动的系统和自创角色让战术更加多样化，饭量冷但诚意十足。新引入的支援对话、新增的外传情节以及介绍国家、人物关系的指南模式都非常吸引人，追加的“阿卡内亚战记”更是让系列玩家夙愿得偿。

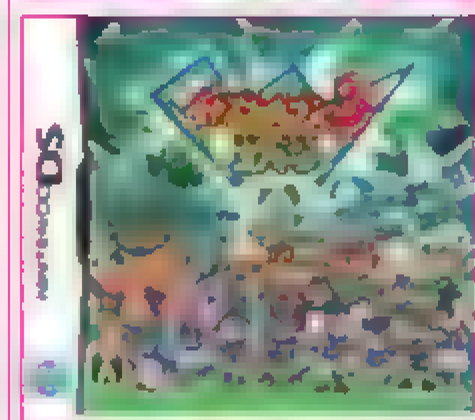
游戏名 口袋妖怪 黑·白

Nintendo | RPG

不断推出却又每次都给人全新感觉的《口袋妖怪》最新作，本作新增加100多种原创口袋妖怪，并相应增加了新技能、新特性，系统大幅革新。新增要素包括四季变化、梦中世界、协力冒险、PC网络联动以及新颖的口袋妖怪音乐剧场。

游戏名 雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破

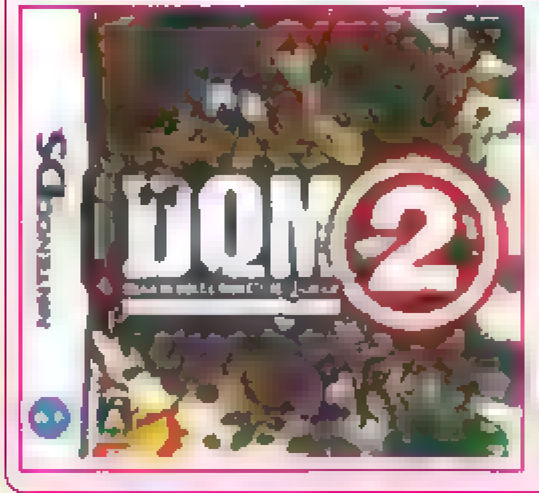
Level-5 | RPG



被戏称为“新世纪的《足球小将》”，但热血程度更胜一筹的足球题材RPG。本次将挑战范围扩大到全世界，“雷电日本”将与韩、美、巴、意、英等各国强豪的球队作战。除了能使用角色的华丽必杀技外，系统还加入提升全队战斗力的必杀战术。

游戏名 勇者斗恶龙 怪兽统领者2

Square Enix | RPG



统率“《DQ》系列”中的怪物们，以战斗和育成为主要乐趣。玩家既能扮演主人公独自去奇幻的世界里经历一番壮大的冒险，也能育成自己喜欢的怪物，利用通信功能与他人对战。在残酷的竞争中脱颖而出，是促使玩家反复开机的动力之源。

游戏名 幽灵诡计

Capcom | AVG

《逆转裁判》之父巧舟的原创新作，画面和剧情都洋溢着美式黑色幽默。主人公可将灵魂凭依到场景里的任何一件道具上并对其操作，干涉他人行动，相当考验玩家的逻辑推理和应变能力。游戏系统优秀，综合完成度非常高。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：腊月

12月里面的NDS平台比较寂寞，这也难怪3DS的发售日越来越临近了，任天堂也正逐步考虑用新的机种接班。从本期开始，发售表中将开辟3DS的未来发售游戏板块，不过大部分游戏的发售日还处于未定阶段，玩家可以先提前一窥自己喜爱的新型次世代掌机大作。PSP方面值得关注的大作还有不少，如果索尼公布PSP2，相信发售日也不会早于明年夏季。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，所有日版游戏的价格均为税后价格。

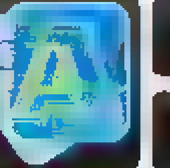
Nintendo 3DS

主机发售日：2011年2月26日

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		[illegible]			
未定	潜龙谍影 食蛇者	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	Konami	ACT	售价未定
未定	超级街头霸王Ⅳ 3D	スーパーストリートファイターIV 3D Edition	Capcom	FTG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level 5	AVG	售价未定
未定	战国无双 编年史	战国无双 クロニクル	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	都市赛车3D	ASPHALT 3D	Konami	RAC	售价未定
未定	超级猴子球3D（暂名）	スーパーモンキーボール 3D（暂名）	SEGA	ACT	售价未定

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年1月			
6日	沙加3 时空的霸者 影或光	サガ3時空の覇者 Shadow or Light	Square Enix	RPG	5980日元
20日	用英语旅行 小查罗	えいごで旅する リトル・チャロ	Nintendo	ETC	售价未定
20日	我爱僵尸	ぞんびだいすき	Chunsoft	ACT	5040日元
20日	怪兽敢死队 强化版	怪兽バスターズ パワード	NBGI	ACT	5040日元
27日	天降之物！梦幻季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	AVG	6090日元
27日	灵感解谜 马克思威尔的奇妙笔记	ヒラメキパズル マックスウエルの不思议なノート	Konami	PUZ	3980日元
		2011年2月			
1日	植物大战僵尸	Plants vs Zombies	PopCap	SLG	19.99美元
3日	龙珠改 究极武斗会	ドラゴンボール改 アルティメット武斗会	NBG	FTG	5040日元
3日	逆转检察官2	逆转检事2	Capcom	AVG	5040日元
10日	电击学园RPG 维纳斯十字架 特别版（暂名）	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス スペシャル（暂名）	Ascii Media Works	RPG	5040日元
未定	薄樱鬼 随想录DS	薄樱鬼 随想录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
		2011年3月			
3日	脱颖而出！科学君 地球大探险！挑战不明珍稀怪物	飞び出せ！科学くん 地球大探检！谜の珍怪生物に挑め！	NBGI	ACT	5040日元
		2011年春			
未定	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂	Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂	Hudson	FTG	5,229日元
未定	力量高尔夫（暂名）	パワフルゴルフ（暂名）	Konami	SPG	售价未定
未定	女儿向游戏（暂名）	女儿向けゲーム （暂名）	GAE	ETC	售价未定
未定	数码宝贝 超组合战争 蓝	デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー	NBGI	RPG	5040日元
未定	数码宝贝 超组合战争 红	デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド	NBGI	RPG	5040日元
		2011年			
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	卡比（暂名）	カービィ	Nintendo	ACT	售价未定
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元
未定	战斗与收服 口袋妖怪打字	バトル&ゲット！ポケモンタイピングDS	Nintendo	ACT	售价未定
		发售日未定			
未定	超级大战争DS2（暂名）	ファミコンウォーズ DS2（暂名）	Nintendo	S・RPG	售价未定
未定	动物岛的小可爱3（暂名）	どうぶつ岛のチョビぐるみ3（暂名）	Rocket Company	ETC	售价未定
未定	数独 无限	ナンバープレイス∞MUGEN	Ertain	ETC	3990日元
未定	出击！顶点骑士	出击！ アクロナイツ	NBGI	ACT	售价未定
未定	变身魔法玩偶	へんしんマジカルドール	GAE	ETC	3990日元
未定	红石DS 受红色意志引导的人们	RED STONE DS 赤き意思に导かれし者たち	GameOn	ACT	售价未定
未定	悠闲享受的大人拼图DS 渡濑政造 爱 花与绿	ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS わたせせいぞう LOVE 花と绿	Interchannel	PUZ	3990日元



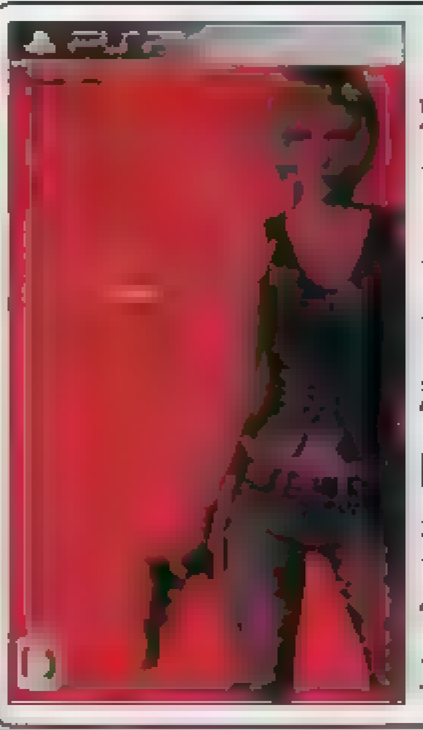
光明之心

12.16 ■SEGA■RPG■6279日元

“《光明》系列”的最新续作登陆PSP平台。传统RPG要素简单易懂一目了然，战斗更是大家熟悉的正统指令式，所有新老RPG爱好者都能迅速上手。除去幻想魔法设定下的冒险故事外，官方竭力宣传的悠闲生活与烤面包也有一番独到的怡然之乐。当然游戏本质上打的还是Tony与声优牌。

寄生前夜 第三个生日

12.22 ■Square Enix■A・RPG■6090日元



阿雅姐姐重返游戏界并且将舞台选择在PSP。本作强化了动作要素，玩家要操作阿雅手持各种枪械与可怕的异形生命体“扭曲者”战斗。除了俗称的“枪枪枪”要素外，阿雅的深潜系统与各式换装令游戏变得更具战略性和观赏性，相信阿雅的个人魅力将在本作中再次被推到风头浪尖。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2010年12月			
22日	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A・RPG	6090日元
22日	遥远的时空中4 爱藏版	遥かなる时空の中で4 爱藏版	Koei Tecmo Games	AVG	5544日元
22日	77 超越银河	77（セブンズ） beyond the Milky Way	GN Software	AVG	6090日元
22日	蔷薇木上蔷薇开	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花咲ク	Quin Rose	AVG	5985日元
23日	AKB1/48 星恋之梦	AKB1/48 アイドルと恋したら……	NBG	AVG	5229日元
23日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
23日	咎狗之血 真实之血 携带版	咎犬の血True Blood Portable	角川书店	AVG	6090日元
		2010年冬			
未定	御姐武戏 特别版（暂名）	お チャンバラSPECIAL（暂名）	D3 Publisher	ACT	售价未定
		2011年1月			
3日	异世纪传说 携带版	ナナサ センチュ スエピソード ポ タブル	NBG	ACT	6279日元
20日	维纳斯与布蕾斯 魔女 女神与灭世预言	ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と灭びの予言	NBG	S・RPG	5229日元
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX	Square Enix	A・RPG	6090日元
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+アマガミ	角川Games	AVG	5040日元
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	S・RPG	6279日元
27日	付丧神物语	[illegible]	Furyu	RPG	6090日元
27日	魔法禁书目录	とある魔术の禁书目录	Ascii Media Works	FTG	6279日元
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブル	NBGI	AVG	6804日元
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	AVG	5040日元
27日	喧哗番长5 汉之法则	喧哗番长5 汉の法则	Spike	ACT	5229日元
		2011年2月			
3日	超时空要塞 三角开拓者	マクロストライアングルフロンティア	NBGI	ACT	5229日元
3日	薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳特的炼金术士2 深蓝回忆	ヴィオラートのアトリエ グラムナートの炼金术士2 群青の思い出	Gust	RPG	5040日元
3日	死亡联接 携带版	デス・コネクション ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
3日	白骑士物语 携带版 教义战争	白骑士物语 ~episode portable~ ドグマ・ウォーズ	SCE	RPG	4980日元
10日	勇者30 2nd	勇者30 2nd	MMV	RPG	4980日元
10日	麻将霸王 携带版 段位战特别版	麻将霸王ポータブル 段级バトルSpecial	每日Communication	TAB	3990日元
10日	世界传说 光明神话3	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	NBG	RPG	5700日元
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム Gジェネレーション ワールド	NBG	S・RPG	6090日元
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	RPG	5040日元
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	TAB	6279日元
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
24日	黑洋槐	Black Robinia ーブラック ロビニアー	Broccoli	AVG	6090日元
未定	幸运之杖2 沉入时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沉む默示录～	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	学园天堂 再来一碗	学园ヘヴン おかわりっ!	Prototype	AVG	4830日元
未定	神曲奏界 放学后	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	Prototype	AVG	2940日元
		2011年3月			
3日	Persona2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG	6279日元
3日	驭星者 闪亮的塔科特 银河美少年传说	STAR DRIVER 辉きのタクト 银河美少年传说	NBGI	AVG	5229日元
17日	纸盒战机	ダンボール战机	Level 5	RPG	5980日元
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	AVG	6279日元
未定	你是爱丽丝?	Are you Alice?	Idea Factory	AVG	6090日元
		发售日未定			
未定	死神在背后	うしろ	Level 5	RPG	售价未定
未定	啪嗒嘭3（暂名）	パタポン3（暂名）	SCE	MUG	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	Square Enix	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

5款热门新作最新官方影像

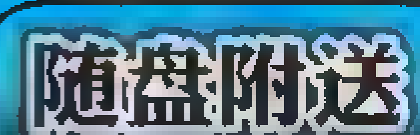
- ◆战场的女武神3
- ◆梦幻之星 携带版2 无限
- ◆混沌思绪 热恋亲亲
- ◆世界传说 光明神话3
- ◆光明之心

多玩TVG游戏播报

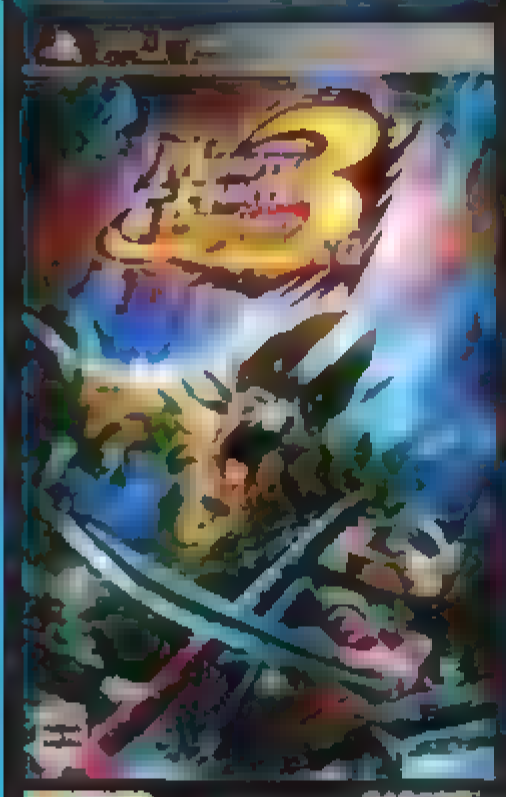
新作特搜队

最新发售游戏影像直击

- ◆假面骑士 巅峰英雄 OOO
- ◆SD高达三国传 战场霸士 真三国无双大战
- ◆蜡笔小新 眩晕枪乐团 召唤传说特大屁屁战
- ◆超级化石挖掘者
- ◆不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子
- ◆二之国 漆黑的魔导士
- ◆怪物猎人 携带版 3rd



随盘附送



PSP ISO

怪物猎人 携带版 3rd

假面骑士 巅峰英雄 OOO

NDS ROM

二之国 漆黑的魔导士

蜡笔小新 眩晕枪乐团 召唤传说特大屁屁战

不可思议的迷宫 风来之西林5

幸运之塔与命运骰子

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《极限脱出 9小时9人9道门》OST等着你。

实用资源倾情附送

2010TVGAME大赏年度最佳掌机平台游戏入围盘点

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

真实赛车2/无尽之刃/地下城猎人2

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《怪物猎人 携带版 3rd》的视频演示中，猎人最后对决的怪物是什么？

A.轰龙　B.雷狼龙　C.迅龙

精美游戏周边 3名

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王Sp 149辑读者回函表

姓名 ______ 昵称 ______ 年龄 ______ 性别 ______ 职业 ______

地址 ______ 省 ______ 市（县）______ 区 ______

邮编：

拥有掌机：

喜欢的游戏：

电话：

Email：

想说的话：

照片（大头贴）&自画像

■我愿意在交流空间中公开我的信息

你的圣诞节是如何度过的？谈谈你对“洋节日”的看法：

2011年即将来临，说说你的新年愿望吧：

你觉得本辑内容最具新意或最优秀的是：

畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。

希望看到哪些专题企划内容？

希望看到哪些攻略或特快？

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2011年1月12日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的P4。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：轰龙　□B：雷狼龙　□C：迅龙

投选票，赢大奖，
中国玩家年度盛事邀您亲临其中！

TV GAME大赏

2010年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由北通 MVP 全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社　　主办媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　UCG.cn

自从2007年首届TV GAME游戏大赏举办以来，每年都有数十万玩家踊跃参与到活动当中。现在我们再度邀请全中国的玩家迈入第四届TV GAME大赏，为您心爱的游戏投出一票，大赏由“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两个部分组成，“玩家评选部分”的最终评选结果掌握在你们的手中，票选出中国玩家心目中最受欢迎的年度游戏吧！

迫不及待的您请仔细阅读大赏细则，以便了解活动流程和细节，保证您的投票有效。为了感谢您的参与，我们联合北通MVP公司为大家准备了丰厚的奖品，次时代体感主机套装大礼等你拿，另外还有2位玩家将获得“深圳快乐5日行”的特别奖。详细评选规则和流程请参见右文。

一 评选范围

本次评选分为NDS、PS3、PSP、Wii、X360、跨平台以及最佳原创游戏七个类别，所有游戏均是2010年1月1日到2010年12月31日之间推出的新作。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑进行提名和初选，几经斟酌后最终确定下来，代表了2010年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第149辑《掌机王SP》的掌机游戏介绍，也可以在第264期《游戏机实用技术》（2010年12月B）杂志上查阅所有候选游戏的相关介绍。对家用机游戏不熟悉的玩家也可仅为掌机游戏投票。

二 投票方式

1.回函投票

2010年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”选票将在本辑手册，也就是总第149辑《掌机王SP》和总264期《游戏机实用技术》（2010年12月B）附送，请在选票的游戏名单中选出您最喜爱的游戏，在选中游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。将填写完成的选票装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2011年1月6日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注明“2010 TV GAME大赏”字样。

收件人：《掌机王》读者服务部
地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
邮编：730020

2.网络投票

通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以随时查看当前票选结果。通过网络投票参与评选将和回函投票拥有相同的效果。

三 评选流程

■总第149辑《掌机王SP》以及总第264期《游戏机实用技术》（2010年12月B）
2010年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”回函表发放。

■总第150辑《掌机王SP》以及总第266期《游戏机实用技术》（2011年1月B）
2010年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。

■总第151辑《掌机王SP》以及总第267、268期春节合刊《游戏机实用技术》（2011年2月A、B）
2010年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果公布。
2010年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”参与玩家获奖名单公布！
同时，玩家也可以在UCG官方网站ucg.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

四、奖品设置

一等奖 2名 深圳快乐五日行

回函表独占奖项

我们将抽选寄出大赏活动回函表的2名玩家前往深圳进行读编见面交流活动，并在小编的陪同下进行为期长达5日的深圳快乐旅行。2名幸运读者的来回机票、旅途期间花销以及食宿费用将由主办方全部承担。2名获奖读者，我们将在春节过后由专人负责通知，现暂定于2011年3月1日～5日被邀请前往深圳。我们期待着与您这次难得的相聚。（本次旅游活动时间可能因旅行社安排而做出调整，再作另行通知！）

二等奖 3名 次世代家用机豪华体感套装

大赏回函表抽选2名
网络投票抽选1名
任选一套（赠品具体外观以实物为准）

三等奖 4名 次世代主机或掌机

大赏回函表抽选3名
网络投票抽选1名
任选一台（赠品具体外观以实物为准）

Wii

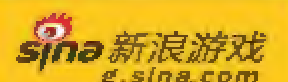
普与奖 200名 北通精美实用游戏机周边

大赏回函表抽选150名，网络投票抽选50名　产品共计200件，届时随机赠送

本手册随盘附赠不能单独销售

入围游戏视频合作媒体　本次活动支持媒体

yesky 游戏频道



ISBN 978-7-89476-551-2
掌机王SP雪至光盘定价：12元（1DVD+1手册）